04/2002 Ausgabe 59
Österreich € 2,50 ▮ Schweiz sfr 4,50 ▮ Dänemark dkr 23,00 ▮ Niederlande/Belgien/Luxemburg € 2,65
▮ Italien/Spanien/Portugal/Frankreich/Griechenland € 3,10
COMPUTEC MEDIA
4 194373 902309 04

NINTENDO GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE

N-ZONE

N-ZONE

NUR EURO 2.30 DIE NR. 1

N·ZONE

GENIAL:
Die N-ZONE im GameCube-Zeitalter!

22 GBA & GC-TESTS
Super Mario Adv. 2
Virtua Striker, Tony Hawk 3, Tekken u.a.

MARIO AUF DEM GAMECUBE

ENTHÜLLT: Mario Sunshine, Mario Tennis und Mario Golf

Doppelposter
Breath of Fire & Tekken Advance

Der Mario-Erfinder im Exklusiv-Interview
Shigeru Miyamotos geheime Pläne zu Zelda, Metroid Prime & Co.

Vor fünf Jahren ...

Das lange Warten auf den GameCube nähert sich dem Ende. Grund genug für uns, einen Blick zurück zu werfen, denn vor genau fünf Jahren wurde mit dem Nintendo 64 die letzte so genannte „TV-gebundene" Konsole von Nintendo in Europa veröffentlicht. Branchenexperten hatten damals damit gerechnet, dass das Nintendo 64 aufgrund der auf dem Papier leistungsfähigeren Hardware den Vorsprung des Sega Saturn und der Sony PlayStation einholen wird. Dazu kam es jedoch, wie wir heute wissen, nicht. Lediglich in den USA lieferte sich Nintendo ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit Sony, in Japan und Europa blieb die Konsole hinter den hoch gesteckten Erwartungen zurück, der Erfolg war zwar da, aber nicht die dominante Marktposition, die sich Nintendo erhofft hatte. Die Gründe dafür waren vielfältig. Beispielsweise verärgerte Nintendo mit der völlig überraschenden Preissenkung nach bereits vier Wochen die treuesten Kunden, außerdem hielten sich große Publisher wie Electronic Arts oder Konami mit Spieleveröffentlichungen deutlich zurück. Der Grund hierfür lag bei der veralteten Modultechnologie. Hohe Herstellungskosten, lange Produktionszeiten und hohe Mindestabsatzmengen ließen sich nicht mit den dynamischen Geschäftsplänen der Publisher vereinbaren. Beim GameCube scheint Nintendo nun aus all diesen Fehlern gelernt zu haben. Die attraktive Mini-Disc-Technologie, die leicht zu programmierende Hardware, der günstige Hardware-Preis und massive Third-Party-Unterstützung durch Nintendo zahlen sich aus, denn vom Start weg sind mit Electronic Arts, Konami, Activision, Acclaim, Ubi Soft, Midway und Sega die namhaftesten Hersteller vertreten. Last but not least wollen auch wir im Zuge des GameCube-Launches für frischen Wind sorgen. Mit einem völlig neuen Design, mehr Seiten und einem größeren Redaktionsteam werden wir ab der kommenden Ausgabe eine neue Generation von Nintendo-Magazinen einläuten! Haltet also in vier Wochen die Augen offen, wenn ihr die N-Zone am Kiosk sucht. Erste Eindrücke dazu gibt's in den News!

Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

INHALT

NEWS

GAME BOY ADVANCE
Spyro: Season of Flame ..... Der knuffige Drache ist zurück 5

GAMECUBE
Driven ..... Kinofilm ein Flop, Spiel top? 5
Mario Golf ..... Erste Bilder vom Abschlag 6
Mario Tennis ..... Grand Slam für Nintendo? 6
Rayman 3 Hoodlum Havoc ..... Rayman auf unbekanntem Terrain 4
Spider-Man: The Movie ..... Von der Kinoleinwand auf den GameCube 5
JAPAN-NEWS 4
USA-NEWS 6

REPORTAGE

Miyamotos Visionen ..... Der Meister über Zelda, Mario und Co. 8
Resident Evil – Der Film ..... Zur Spannung noch die Gänsehaut 14

ANGESPIELT

GAME BOY ADVANCE
Der Herr der Ringe Teil 1 ..... Frodo und Co. geben ihren Einstand 22

GAMECUBE
Burnout ..... Komplett überarbeitete GC-Version 20
Die Hard: Vendetta ..... Unterhaltsamer Rachefeldzug 16
Eternal Darkness: Sanity's Requiem ... Neues aus der Gruft 18

TEST

GAME BOY ADVANCE
Biene Maja: Das große Abenteuer .... Der faule Willi ist weg! 60
Breath of Fire ..... Ein RPG-Klassiker kehrt zurück 54
Broken Sword: Baphomets Fluch ..... Könnt ihr das Geheimnis lüften? 58
Casper ..... Das niedlichste Gespenst der Welt 62
E.T. – Der Außerirdische ..... Helft dem kleinen Kerl nach Hause 61
F-14 Tomcat ..... Mutige Piloten im Kriegseinsatz 62
FILA Decathlon ..... Anspruchsvoll und technisch superb 59
Invader ..... Technisch gut und tierisch schwer 61
Jimmy Neutron – Der mutige Erfinder .. Wunderkind mit eigenem Spiel 61
Penny Racers ..... Rennspiel inklusive Tuningwerkstatt 62
Shrek Swamp Kart Speedway ..... Ein weiterer Fun-Racer 62
Super Mario Advance 2 ..... Die europäische Version des Superhits 50
Tekken Advance ..... Die Umsetzung der Vorzeige-Rauferei 56
T. Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear .. Terroristenjagd für unterwegs 60
Tony Hawk's Pro Skater 3 ..... Auch der 3. Teil ein Hit? 52
X-bladez: Inline Skater ..... Mario Kart für Fußgänger 61

GAMECUBE
18 Wheeler American Pro Trucker .... Mit dem 40-Tonner unterwegs 32
Animal Leader ..... Fressen und gefressen werden 48
NBA Street ..... Above the rim 30
Smashing Drive ..... Mit Vollgas durch die Großstadt 44
Virtua Striker 3 Ver. 2002 ..... Unkomplizierte Arcade-Bolzerei 34

POSTER

Breath of Fire 35-38
Tekken Advance 39-42

T&T: CHEATS & CODES

Dark Arena (GBA) 71
Die Monster AG (GBA) 71
Die Monster AG (GBC) 71
Driven (GBA) 70
E.T. – Der Außerirdische (GBA) 72
Golden Sun (GBA) 71
Scooby Doo und die Cyber-Jagd (GBA) 72
Sonic Advance (GBA) 72
Tom & Jerry: Der magische Ring (GBA) 70

RUBRIKEN

Chart-Attack 28
Impressum 73
Leserbriefe 64
Vorschau 74

SAMMELKARTEN

Breath of Fire 75/76
Crash Bandicoot XS 75/76
Tekken Advance 75/76
Star Parade: Mario 75/76

SPIELE-LEXIKON

Über 250 Spiele auf vier Seiten 24

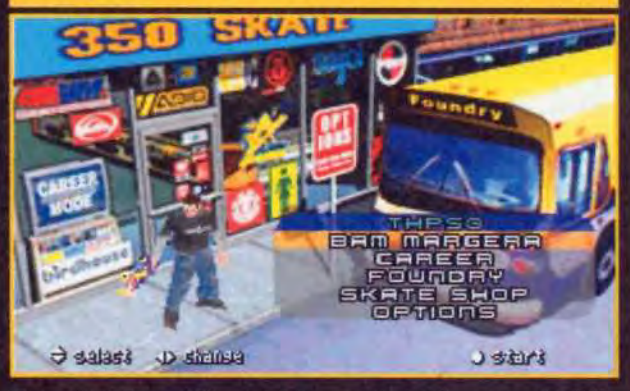
Miyamotos Pläne 8

Auf fünf Seiten präsentieren wir euch neben einem Interview mit dem Nintendo-Mastermind neue Infos zu *Mario Sunshine*, *Zelda* und *Metroid Prime*.

Eternal Darkness 18

Auf der Spielwarenmesse haben wir die Gelegenheit genutzt und beim Probespielen neue Eindrücke vom Psycho-Schocker gesammelt.

Tony Hawk's Pro Skater 3 ... 52



Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die US-Version. Ob der 3. Teil den Vorgänger noch toppen kann, erfahrt ihr in dieser Ausgabe.

An dieser Stelle präsentieren wir euch interessante Informationen aus dem Ursprungsland der Videospiele. Unser erfahrener Japan-Korrespondent Warren Harrod berichtet im Rahmen der Japan-News über neueste Trends und Tendenzen aus dem Land des Lächelns. Welches Spiel ist gerade besonders beliebt bei den japanischen Nintendo-Fans? Welche Konsole macht das Rennen? Unser Mann vor Ort recherchiert, so dass ihr immer über die interessantesten und aktuellsten Entwicklungen aus Japan informiert seid.

WARREN HARROD berichtet aus Japan für die N-Zone.

AOU Amusement Expo 2002

Eigentlich wäre die vom 22.02. bis 23.02. im Makuhari Messe Nippon Convention Center abgehaltene Automaten-Show AOU für Nintendo ohne jeglichen Belang. Aus zwei Gründen war es jedoch eine für Nintendo wichtige Messe. Zum einen wurde dort erstmals eine neue Automaten-Hardware namens TRIFORCE vorgestellt. Die auf der Hardware des GameCube basierende Architektur wurde von Nintendo in Zusammenarbeit mit den renommierten Arcade-Spezialisten Sega und Namco entwickelt. So wird es Entwicklern leichter gemacht, Spiele für den GameCube zu kreieren. Zum anderen sind aufgrund der ähnlichen Hardware Umsetzungen von Arcade-Spielen auf dem GameCube problemlos möglich. Ob Nintendo selbst durch TRIFORCE wieder im Automatengeschäft mitmischt, ist noch unbekannt. Namco und Sega jedenfalls tüfteln schon fleißig an TRIFORCE-Projekten, die wohl noch in diesem Jahr in Japan erscheinen werden. Am Sega-Stand konnte man schon eine spezielle Arcade-Version von Virtua Striker bewundern. Somit ist wahrscheinlich, dass pünktlich zur WM eine neue Version des Automaten-Kicks erscheint. Neben der neuen Hardware werden Nintendo-Fans viele bekannte Charaktere in Plüschform wiedererkannt haben. Figuren wie Kirby, die Pikmin oder die tierischen Waldbewohner aus Animal Forest + werden demnächst in Japan in den auch hier zu Lande bekannten Greifautomaten zu finden sein. Nach Münzeinwurf kann man mithilfe eines Metallgreifers versuchen, sich seine Lieblinge aus einem Glaskasten zu fischen. Dabei dürfte besonders der Plüsch-Kirby nach der Veröffentlichung des GC-Spiels im Frühjahr hoch im Kurs stehen.

UNSCHEINBAR In diesem Kasten steckt jede Menge Spielpower.

MERCHANDISE Die Charaktere aus Animal Forest + sind sehr beliebt.

TOLL Wer hätte nicht gerne solch eine Pikmin-Herde zum Knuddeln?

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend erhaltet ihr eine Übersicht über die in Japan geplanten Veröffentlichungen. Die aufgeführten Titel sollten gut sortierte Importhändler demnächst im Programm führen:

April: *Bloody Roar Extreme (GC), Rune (GC), Luna – Legends (GBA), Sheep's Feelings (GBA), World Soccer Winning Eleven (GBA), Rockman Zero (GBA), Electric Blocks (GBA), I love Teddy (GBA), Eggo Mania (GBA), Tottoko Hamtarou 3 (GBA), Initial D Another Stage (GBA), Talking Parakeet (GBA)*

Mai: *Kirby's Tilt & Tumble 2 (GC), FIFA 2002 World Cup (GC), Konami Arcade Game Collection (GBA), Motocross Maniacs (GBA)*

Rayman 3 Hoodlum Havoc

GC Witzige Komödie mit dem berühmten Helden

Der Held ohne Gliedmaßen hat schon auf fast jeder Konsole sein Können unter Beweis gestellt, sei es nun *Rayman 2 The Great Escape* für das Nintendo 64 oder *Rayman Advance* für den GBA. Das Jump & Run glänzte stets durch eine tadellose Spielbarkeit, witzige Einfälle und ausgezeichnete Grafik. Mit *Rayman 3 Hoodlum Havoc* löst man sich bei Ubi Soft erstmals von dem klassischen Jump&-Run-Genre und präsentiert ein waschechtes Action-Adventure. Auf seinem Weg durch die gewohnt ziemlich abgedrehten Welten trifft der muntere Protagonist auf Charaktere, die direkt aus einem verrückten Comic stammen könnten. Neben einer technisch beeindruckenden Präsentation legen die Entwickler besonderen Wert auf eine umfangreiche Story, die mit viel Witz und im besten Comic-Stil in Szene gesetzt wird. So geraten die Begegnungen mit den witzigen Bewohnern teilweise zu einer echten Komödie, bei der der Spieler die Lachmuskeln kräftig trainiert. **(jq)**

Genre: Action-Adventure **Hersteller:** Ubi Soft **Internet:** www.ubisoft.de **Termin:** Herbst

BEWAFFNET Diese Gesellen machen schnell von der Schusswaffe Gebrauch. Entsprechend ist hier Vorsicht geboten.

EINSTÜRZENDE NEUBAUTEN Der Spieler kann sich auf jede Menge skurrile Welten und eine vor Witz strotzende Story freuen.

Spider-Man: The Movie

GC Der Comic-Held kommt im Juni!

Am 3. Mai feiert der mit Spannung erwartete Kinostreifen seine Premiere in den amerikanischen Lichtspielhäusern. Fast zeitgleich mit dem Deutschland-Start im Juni können auch europäische GameCube-Besitzer in den engen Anzug des sympathischen Superhelden schlüpfen. Die 22 riesigen Areale sind abwechslungsreich gestaltet, man krabbelt an Wolkenkratzern entlang, hangelt sich per Netzfaden von einem Raum zum nächsten oder klettert kopfüber an den Decken entlang. Trifft er auf einen der zahlreichen Gegner, wird dieser mit einem von 30 verschiedenen Angriffsmanövern ins Reich der Träume geschickt. Neben den normalen üblen Schergen warten in bestimmten Arealen fiese Oberbösewichter auf den Netzschwinger. **(jq)**

Genre: Action-Adventure **Hersteller:** Activision **Internet:** www.activision.de **Termin:** Juni

FUNKENFLUG Angesichts der bedrohlichen Lage schlägt der Spinnensensor des Superhelden sofort Alarm.

Spyro: Season of Flame

GBA Hilfe! Die Drachen sind feuerlos!

Nachdem sich der kleine Drache Spyro nach seinem letzten Einsatz ein paar Tage Urlaub gegönnt hat, staunt er bei seiner Rückkehr nicht schlecht: Keiner seiner Kollegen kann mehr Feuer spucken! Irgendeine Flitzpiepe hat doch tatsächlich alle Feuerfliegen, die Quellen des Feueratems, gestohlen. Spyro macht sich sofort auf, um den Diebstahl aufzuklären. Weitere spielbare Charaktere sind Sheila das Känguru, Agent 9 der furchtlose Weltraumaffe und ein ganz spezieller Gast, dessen Identität Universal Interactive noch nicht preisgibt. Neben dem Feueratem kann Sypro Eis- oder Elektrikatem einsetzen oder kürzere Strecken schwimmend zurücklegen. Größere Spielwelten sowie neue Charaktere und eine spannende Story sollen das Spiel abrunden. **(jq)**

ACKERBAU Was sucht ein kleiner Drache bloß auf einem Acker?

HILFE Die niedliche Hexe steht dem Drachen mit Rat und Tat zur Seite.

Genre: Action **Hersteller:** Universal Interactive **Internet:** www.universal-interactive.com **Termin:** Ende 2002

Die Monster AG

GC Auch auf dem GameCube erschrecken die beiden komischen Kumpel zu guten Zwecken.

Wer hat sie nicht ins Herz geschlossen, den flauschigen Sulley und seinen vorlauten, einäugigen Freund Mike? Nachdem die beiden Kumpel den GBA und den GBC unsicher gemacht haben, versuchen sie ab Herbst, auf dem GameCube für Lacher zu sorgen. Ob es sich dabei um ein Jump & Run wie auf den Handhelds handeln wird, ist derzeit noch nicht bekannt. Ziel des Spiels wird es sein, die Kinder rund um den Globus zum Lachen zu bringen, um so möglichst schnell den Lachkanister aufzufüllen. Darüber hinaus wird es die Möglichkeit geben, eine Art Monster-Völkerball (mit bis zu drei Mitspielern) zu bestreiten. Dabei bewerfen sich die bekanntesten Protagonisten des Films mit so genannten Lachbällen. **(jq)**

Genre: Nicht bekannt
Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: Herbst (USA)

ACH GOTT, WIE SÜSS! Wer ist knuffiger? Mädchen oder Monster?

Driven

GC Hoffentlich besser als der Kinofilm!

Die GBA-Version der Raserei konnte in unserem Test eine Wertung von 71 % einfahren, der gleichnamige Kinofilm blieb trotz (oder gerade wegen?) Nebenrollen von Til Schweiger und Verona Feldbusch in Deutschland größtenteils unbemerkt. Nun folgt eine GameCube-Version, eine direkte Konvertierung der PlayStation-2-Fassung. Diese erhielt im Schwestermagazin *PLAYZONE* eine Wertung von 53 %. Hat man sich zwischen Arcade-, Story- und Mehrspielermodus entschieden, heizt man mit den Boliden durch enge Stadtstraßen oder über Hochgeschwindigkeitskurse in ovaler Form. Insgesamt stehen acht Strecken von Kalifornien bis hin nach Deutschland zur Verfügung. Teamwork ist bei den Rasereien das A und O, so kann man durch geschickte Renntaktik das restliche Fahrerfeld ausblocken. Dabei kommt es regelmäßig zu Crashs, die genau wie im Film spektakulär in Szene gesetzt werden. Neben einer aufgebohrten Grafik versprechen die Entwickler von BAM! eine überarbeitete Steuerung. **(jq)**

ROTER FLITZER Hier bietet sich eine gute Gelegenheit zum Überholen.

VORSICHT! Vor der Spitzkehre liegt das Fahrerfeld noch dicht beieinander.

Genre: Rennspiel **Hersteller:** BAM! **Internet:** www.bam4fun.com **Termin:** Frühjahr (USA)

Was ist gerade angesagt in den Vereinigten Staaten? Welchen brandneuen GBA-Games fiebern amerikanische Videospiele-Fans am meisten entgegen? Welche GameCube-Projekte sind für die USA geplant? Welche Hits kommen bald über den großen Teich nach Europa? Wir präsentieren euch die neuesten Informationen in unseren USA-News.

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Midways berühmt-berüchtigte Beat-'em-Up-Serie geht in eine neue Runde. Dabei wird natürlich auch im inzwischen 5. Teil nicht mit expliziten Gewaltdarstellungen und Blut gespart werden. Neben altbekannten Prügelknaben wie Scorpion teilen auch komplett neue Charaktere ordentlich Keile aus. So wird beispielsweise erstmals ein mysteriöser Kämpfer namens Dragon King an den Auseinandersetzungen teilnehmen. Sollte die reine Nahkampftechnik nicht ausreichen, setzen die knallharten Männer und Frauen eine von zahlreichen Waffen ein. Wenn der blutrote Schriftzug „Finish Him!" auf dem Bildschirm erscheint, wissen Kenner, was die Uhr geschlagen hat. Man darf gespannt sein, mit welch derben Manövern die Fighter im 5. Teil in den Staub geschickt werden. Neue Arenen wie das Acid Bath oder der Lava Shrine sorgen bei der Prügelei für ein passendes Ambiente. In den USA erscheint Mortal Kombat: Deadly Alliance im Herbst, eine Veröffentlichung in Deutschland ist aufgrund der drastischen Gewaltdarstellung unwahrscheinlich. Weitere Infos, Trailer und neues Bildmaterial zum Spiel findet man auf der Anfang März ins Leben gerufenen Internetseite www.mortalkombat.midway.com.

FINSTER Diese beiden Widersacher mischen bei der blutrünstigen Schlägerei mit.

FIGHT! Scorpion freut sich schon auf einen weiteren Auftritt als Prügelknabe.

METALL-MUCKIS Auch Jax teilt wieder kräftig Hiebe aus.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend findet ihr eine Auswahl der in den nächsten Monaten in den USA erscheinenden Veröffentlichungen. Die nachfolgenden Spiele erhaltet ihr bei dem Importhändler eures Vertrauens:

April: *ESPN MLS Extra Time 2002 (GC), Burnout (GC), Spider-Man: The Movie (GC), FIFA 2002 World Cup (GC), Resident Evil (GC), Monster Jam: Maximum Destruction (GBA), Casper (GBA), Robocop (GBA), WTA Toru Tennis (GBA), Pocky & Rocky (GBA), Breath of Fire II (GBA), Blender Bros. (GBA), All-Star Baseball 2003 (GBA), Tactics Ogre: The Knight of Lodis (GBA), King of Fighters EX Neoblood (GBA), Muppets Pinball Mayhem (GBA), Urban Yeti (GBA)*

Mai: *Legends of Wrestling (GC), Rayman Arena (GC), Bomberman Generations (GC), Chris Edwards Aggressive Inline (GC), Downforce (GBA), Dragon Ball Z: The Legacy of Goku (GBA), Pinball of the Dead (GBA), Bonx Racing (GBA), Bomberman Max 2: Blue Advance (GBA), Bomberman Max 2: Red Advance (GBA), Boulder Dash EX (GBA), Defender of the Crown (GBA), Earthworn Jim 2 (GBA), Mega Man Battle Network 2 (GBA), Smuggler's Run (GBA), Star Wars Episode II: Attack of the Clones (GBA), Wings (GBA)*

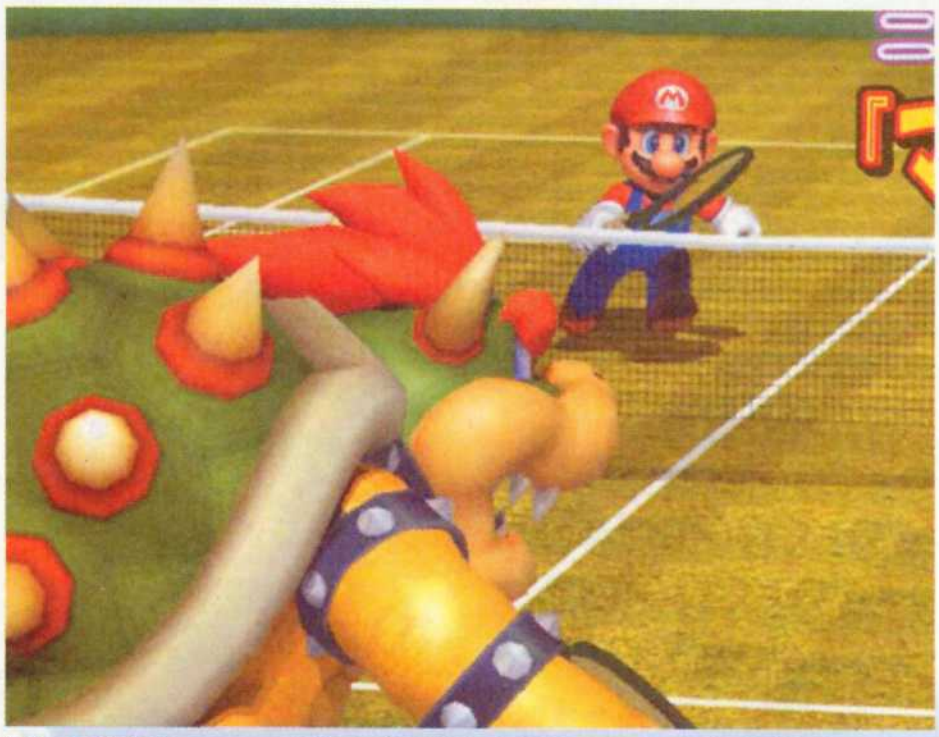
Mario Golf / Mario Tennis

GC Ein Freudenfest für Sportskanonen!

Die N64-Versionen von *Mario Tennis* und *Mario Golf* bestechen durch geniales Gameplay und einen unschlagbaren Mehrspielermodus. Umso erfreulicher, dass die Entwickler von Camelot die beiden Sporttitel auch auf dem GameCube umsetzen werden. Dabei wird natürlich auch auf dem GC die komplette Nintendo-Schar den Golf- bzw. Tennisschläger schwingen. Der wilde Wario wird ebenso mit von der Partie sein wie Peach oder Daisy. Wer weiß, vielleicht kann man diesmal sogar Sonic als geheimen Charakter freispielen ... Sobald wir nähere Infos zu einem der beiden Titel haben, lest ihr diese in einer der nächsten Ausgaben. **(jq)**

Genre: Sport **Hersteller:** Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: Nicht bekannt

ABSCHLAG Marios Golfschwung sorgt für beim Rest für Begeisterung.



ANGRIFF Bowser schlägt die Bälle härter als Patrick Rafter!

QUIET PLEASE! Auf dem Tenniscourt gehts bald rund!

N-ZONE

N-Zone komplett neu!

Die N-Zone ab 24.04. im neuen Look!

Passend zur GameCube-Ära am 3. Mai präsentiert sich auch die N-Zone ab der Ausgabe 05/02 (Erscheinungsdatum: 24.04.) in einem komplett neuen, coolen Design! Dabei werden wir euch dank einer größeren Redaktion, Riesentests und umfangreicherer News noch besser und ausführlicher über die neuesten Games für den GameCube und den Game Boy Advance informieren können. Als kleinen Appetithappen können wir euch schon einmal zwei Kostproben im neuen Layout präsentieren.

Ab N-Zone 05/02 erwarten euch:

- ein komplett neues Layout für noch bessere Übersicht mit größeren Screens und massig Infos
- überarbeitete Info- und Wertungskästen, die keine Fragen mehr offen lassen
- umfangreichere News
- ausführliche Import-News mit allen Highlights aus Japan und den USA
- exklusive Reportagen über Nintendos neueste Zukunftsprojekte
- ein überarbeitetes Spielelexikon im neuen Look mit allen wichtigen Fakten und Daten auf einen Blick
- Riesentests der neusten GameCube- und Game-Boy-Advance-Spiele
- größere Importtests zu den Hits aus Fernost und Übersee
- eine neue Hardware-Rubrik mit den neuesten Controllern, MemoryCards und Linkkabeln
- umfangreichere Leserbriefe
- noch mehr Cheats & Codes
- ausführliche Komplettlösungen zu den besten und neuesten Spielen für den GameCube und den Game Boy Advance

KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++

Final Fantasy kommt!: Nachdem Square und Nintendo ihren jahrelangen Streit offenbar beigelegt haben, kommen nun auch GC- und GBA-Besitzer in den Genuss der Final Fantasy-Serie. Die vorläufig drei Spiele werden von einer Art Tochterunternehmen namens Game Designers Studios entwickelt. Einer der Titel für den GBA wird dem Klassiker Final Fantasy Tactics ähneln, ein weiterer nutzt die Verbindung zwischen GC und GBA. Zu der dritten Final Fantasy-Umsetzung gibt es noch keine Informationen.

Zombies und Termine: Die europäische Version des Kultschockers *Resident Evil* erscheint laut Capcom im Sommer dieses Jahres. In den USA erscheint der Titel schon am 16. Mai. Der nachfolgende Teil der Horror-Reihe mit dem Titel *Resident Evil Zero* erscheint im Oktober in den Vereinigten Staaten. Ende November des Jahres folgt dann die GameCube-Neuauflage von *Resident Evil 2*.

▮ DYNAMISCHES DUO Shigeru Miyamoto und Satoru Iwata gaben sich beim Interview-Termin recht gelassen.

▮ LIEBLINGSHEFT IN MEISTERHAND Wenn der Inhalt jetzt auch noch auf Japanisch wäre ... das wäre schön.

MIYAMOTOS
GROSSE PLÄNE FÜR EINE KLEINE

Nintendos Mastermind kam überraschend nach Deutschland. Klar, dass die N-Zone live dabei war.

Sollte ich jemals noch einmal die Gelegenheit haben, ein Interview mit Shigeru Miyamoto zu führen, so werde ich meinen Finger stets am Auslöser der Kamera bereithalten. Während der Übersetzer sein Werk tat, kritzelte der große Meister nämlich munter auf einem Block umher und erst ziemlich spät fiel mir auf, dass er neue Figurenkonzepte entwarf. Bevor ich allerdings den Abzug der Kamera drücken konnte, bemerkte er meine Neugier und der Zettel verschwand eiligst unter einem Papierstapel. Im Nachhinein kann ich aber auch froh sein, dass ich nicht rechtzeitig fotografieren konnte, denn sonst hätte ich unter der Aufsicht des ebenfalls anwesenden Satoru Iwata (Direktor von Nintendo Japan) einige Bilder der Digitalkamera löschen dürfen. Bevor das Interview übrigens losging, zeigte man den wartenden Journalisten noch ein Video mit neuestem Material zu *Mario Sunshine, Starfox Adventures* und *Metroid Prime*. Näheres dazu erfahrt ihr in den Extrakästen.

Frage: Was hat Nintendo aus den letzten zehn Jahren der Hardware-Herstellung gelernt und was haben Sie am Controller und am Aussehen des GameCube verbessert?

Miyamoto: Ich möchte zuerst über die Hardware reden. Als wir damals das N64 entwickelten, war es im Gegensatz zum SNES eine große Herausforderung für uns. Im Speziellen mussten wir uns erst an die vielen neuen Möglichkeiten gewöhnen, die vorher noch nicht machbar waren. Besonders die dreidimensionale Umgebung war etwas völlig Neues für uns. Bei der Entwicklung des GameCube haben wir aus den Problemen und Schwierigkeiten mit dem N64 gelernt und eine Konsole entwickelt, die einfaches und schnelles Programmieren einzigartiger Spiele ermöglicht. Und dies war auch von Anfang an unsere Zielsetzung.

▮ DAFÜR IST IMMER ZEIT Auf Wunsch unserer Kollegen zückte Miyamoto den Stift und brachte ein Pikmin zu Papier.

▮ KLEIN, STARK, SCHWARZ Miyamoto präsentierte uns stolz seine Nummer eins des Konsolenmarktes.

VISIONEN

KONSOLE

Iwata: Wenn wir dreidimensionale Spielesoftware entwickeln, ist unser größtes Problem, dem wir immer begegnen, dass wir nicht im Voraus planen können, auf welche Funktionen wir im fertigen Spiel verzichten müssen. Bis zum Schluss können wir nur eine Reihenfolge festlegen, was wirklich drin bleiben muss und worauf wir verzichten können. Im Fall des Nintendo GameCube haben wir den Grafikchipsatz umfassend verbessert. Es ist nun schon bei der ersten Planung des Spielkonzepts möglich abzuschätzen, wie das Endresultat aussehen wird. Mit anderen Worten: In den meisten Fällen, wenn man ein dreidimensionales Spiel entwickelt, ist sehr vieles auf Anhieb nicht realisierbar und man verbringt gegen Ende sehr viel Zeit mit Optimierungsarbeiten. Das ist sehr zeit- und energieraubend. Auf dem Nin-

Mario Sunshine

Der erste GameCube-Auftritt unseres Lieblingsklempners ist wohl doch nicht mehr so weit entfernt. Das von Miyamoto gezeigte Video offenbarte schon recht viel von Mario Sunshine und der Titel machte den Eindruck, als ob er schon recht bald auf den Markt kommen könnte. Besonders überraschend war die Tatsache, dass Mario eine Wasserkanone auf dem Rücken trägt, die in erster Linie zur Feindbekämpfung eingesetzt wird. Miyamoto meinte dazu: Die Spielbarkeit von Mario Sunshine sei am ehesten mit dem direkten N64-Vorgänger zu vergleichen. Besonders schön ist übrigens die Musikbegleitung geworden, welche das bekannte Mario-Thema in Calypso- und Akkordeon-Varianten aufgreift. ***Termin: 3. Quartal 2002 (Japan)***

▮ KLETTERPARTIE Mario-Kennern dürfte diese Szene bekannt vorkommen.

▮ SAUBERMANN Mario reinigt die geschwärzte Landschaft.

▮ KEINE BANGE Mario zielt mit dem Wasserwerfer nicht auf Demonstranten.

INFO

Metroid Prime

Das traditionelle 2D-Action-Adventure schafft auf dem GameCube den Sprung in die dritte Dimension. Allerdings steht uns kein simpler Abklatsch eines Shadow Man oder Tomb Raider ins Haus, vielmehr kommt Metroid Prime als knallharter Ego-Shooter daher. Fans der Serie brauchen darüber aber nicht die Nase rümpfen, denn Nintendo hat sämtliche Extras und Strategien in die Ego-Perspektive gepackt, die auch schon den Vorgängern zum Erfolg verholfen haben. Samus Aran kann sich also immer noch zusammenkugeln, Minen legen und von Plattform zu Plattform hüpfen. ***Termin: 4. Quartal 2002 (Japan)***

BRATZEL! Dieser Laserstrahl dürfte seine Wirkung gegen die außerirdischen Gegner bestimmt nicht verfehlen.

COOLE UMGEBUNGEN Bevor hier ein Feuergefecht stattfindet, sollte man lieber erst mal ein paar Archäologen an die Inschriften lassen.

tendo GameCube haben wir aber sämtliche Engpässe im System entfernen können, so dass man keinerlei Zeit mehr für Optimierungen verplempern muss. Letztendlich denke ich, dass wir eine sehr gute Lösung gefunden haben, welche die Spielentwicklung auf dem GameCube sehr schnell macht.

Miyamoto: Nachdem Sie mit dem Spielprinzip von *Mario* vertraut sind, möchte ich das hieran verdeutlichen. Meistens wird ja der Blickwinkel verändert, die Kameraperspektive ändert sich und es wird heran- oder weggezoomt. In den meisten Fällen senkt es schon die Leistung der Prozessorgeschwindigkeit der Spielkonsole, wenn einfach die Entfernung zur Spielfigur verändert wird. Im Falle des GameCube tritt dies natürlich auch ein. Es wurde jedoch auf ein absolutes Minimum reduziert, so dass sich Entwickler nicht mehr darum kümmern müssen, ob das Ein- oder Auszoomen das fertige Spiel beeinträchtigt. Wir haben alle Flaschenhälse beseitigt, die während einer Spielentwicklung auftreten können. Ich meine, alle erhältlichen Konsolen – besonders, wenn sie auf PC-Architektur aufgebaut sind oder einen zu komplizierten Grafikchipsatz haben – können dies nicht. Ich glaube, der GameCube ist die Nummer eins unter den Konsolen. – *(nimmt einen bereitliegenden Controller in die Hand)* – Sprechen wir mal über Controller. Wissen Sie, das Modell mit vier Knöpfen auf der rechten Seite ist zurzeit überall zu sehen. Aber eigentlich war es meine Idee. Jeder hat mittlerweile eine Vorstellung davon, wie die Knöpfe angeordnet sein sollten. Nach all den Hardware-Generationen dachten wir, es sei Zeit für eine Änderung. Ich glaube, der größte Vorteil einer Videospielekonsole gegenüber einem PC ist der Controller. In den letzten Jahren sind die Spielprinzipien immer komplizierter geworden und die Controller bekamen immer mehr Knöpfe. Das bedeutet für Neulinge, dass es immer komplizierter wird, mit ihnen umzugehen. Wir bei Nintendo wollen, dass jeder mit dem Controller des Nintendo GameCube spielen kann und deshalb haben wir uns etwas ausgedacht. Dieser große, grüne Hauptknopf

FLEISSIG AM MITSCHREIBEN Da die japanischen Gäste zwar englisch verstanden, aber nicht sprechen wollten, war ein Übersetzer mit dabei.

ist derjenige, mit dem jeder das Spiel spielen kann. Dies ist der erste Knopf, den Sie im Spiel drücken.
Wenn man einen Blick in die Zukunft werfen könnte und dort den Controller eines Videospiels sehen würde, sähe dieser bestimmt so ähnlich aus wie der GameCube-Controller.

N-ZONE Es kursieren jede Menge Gerüchte im Internet über einen Wechsel des Grafikstils im kommenden *Zelda* für den GameCube.
Miyamoto: *(lacht)*

N-ZONE Ist da etwas Wahres dran? Ich denke da besonders an eine Abstimmung auf der amerikanischen Nintendo-Internet-Seite, wo man für seinen bevorzugten Grafikstil stimmen kann.
Miyamoto: *(lacht immer noch. Fängt sich dann aber.)* – Ja, ich weiß davon und ich bin sehr dankbar, dass jeder darüber redet. Die Cell-Shading-Grafik ist aber ein Teil des Spiels. Während jeder über *The Legend of Zelda* redet, möchte ich um ein wenig Geduld bitten. Das nächste Mal, wenn Sie einen Blick auf das Spiel werfen können, ist nämlich der Moment, wo Sie es auch spielen können. Das wird auf der diesjährigen E3-Show sein. Und dann ist auch der richtige Moment für Sie abzuschätzen, ob es gut ist oder schlecht. Deshalb haben wir auch entschieden, bis dahin nichts mehr zu zeigen. Was ich Ihnen aber jetzt schon sagen kann, ist, dass wir nur das Design von Links Augen verändert haben. Das Spiel ist sehr interessant und Sie werden das bekannte Video nach dem ersten Anspielen mit neuen Augen sehen.

N-ZONE Was halten Sie eigentlich von den Konsolen der Konkurrenz wie der Xbox oder der PlayStation 2?
Miyamoto: Wir begrüßen den Wettbewerb, weil er die Aufmerksamkeit der Leute weckt und somit die Videospieleindustrie in aller Munde ist. Wie auch immer, aus der Sicht von Nintendo stehen wir in keinerlei Wettbewerb zu anderen Hardware-Herstellern. Oder um es anders zu sagen: Es wäre schlecht für uns, wenn es keinen Videospielmarkt geben würde. Uns liegt viel daran, den Markt am Laufen zu halten. Die Sache ist aber die, dass nur Nintendo die Verbraucher mit unschlagbaren, einzigartigen Spielen versorgt, die nur auf dem Nintendo GameCube laufen. Wir kümmern uns nicht viel um die Konkurrenz zu den Hardware-Herstellern. Aber natürlich bin ich der Meinung, dass der GameCube die Nummer eins ist. Er ist die beste Plattform mit der man unsere einzigartigen Spielprinzipien umsetzen kann, weil er am einfachsten zu programmieren ist.

N-ZONE Viele europäische Nintendo-Fans meinen, dass der Start des GameCube am 3. Mai viel zu spät ist – besonders, wenn man bedenkt, dass die Xbox bei uns schon Mitte März erscheint. Was meinen Sie?
Miyamoto: Für den europäischen Kunden lohnt sich das Warten auf jeden Fall. Denn wenn Sie sich jetzt eine Xbox kaufen und auf den Nintendo GameCube verzichten, können Sie natürlich keine Nintendo-Software spielen. Bitte merken Sie sich das.

Iwata: Nintendo hat noch nie den europäischen Markt außen vor gelassen. Obwohl wir mit dem GameCube spät dran sind, heißt das nicht, dass Nintendo den europäischen Markt halbherzig behandelt. Wir von Nintendo halten große Stücke auf den europäischen Markt und es war eine harte Entscheidung, den GameCube erst im Mai zu bringen und

INFO

Starfox Adventures

Fox McCloud geht auf Außenmission! Acht Jahre nach dem Sieg über den Weltraumschurken Andross verschlägt es unseren Sternenkrieger auf den Dinosaurier-Planeten, wo er sich mit finsteren Riesenreptilien rumschlagen darf. Als wichtigste Waffe steht dem ausgefuchsten Helden ein Kampfstab zur Verfügung, den ihr nach Bedarf mit anderen Angriffswerten belegen könnt. Der vorgeführte Film hinterließ den Eindruck, dass man bei Rare in letzter Zeit sehr viel Zelda: Ocarina of Time gespielt hat. Viele der Angriffsbewegungen sehen Links Attacken zum Verwechseln ähnlich. Natürlich dürfen in bester Tradition zu den Vorgängerspielen um Fox McCloud auch Actionlevel nicht fehlen. So stürzt ihr euch im Cockpit eures Raumjägers durch Asteroidenfelder und jagt mit einem Speedbike über die Planetenoberfläche. ***Termin: Juni 2002 (USA)***

ASTEROIDENFELD Natürlich dürfen in einem Starfox-Spiel die actiongeladenen Weltraumlevels nicht fehlen.

AUSGEFUCHSTE EDELGRAFIK Neben den vielen Details der Landschaft verzaubert besonders der Wassereffekt.

nicht schon früher. Dazu ein Beispiel: Würden wir zu wenig Einheiten des GameCube nach Europa verschiffen, bedeutete dies nicht nur, die Kunden zu verärgern, sondern auch die Händler und Entwickler. Deshalb haben wir beschlossen, so lange zu warten, bis wir eine genügend große Menge an GameCubes auf Lager haben. Es tut uns wirklich sehr Leid, dass wir Europa nicht schon früher mit dem GameCube beliefern können. Aber auf der anderen Seite kann man in Europa dann gleich von Anfang an auf eine sehr große Anzahl fantastischer Spiele zurückgreifen.

Frage: Haben Sie bereits Pläne, in der Zukunft eine Verbindung zum Internet zu schaffen?

Miyamoto: Der GameCube hat bereits das Potenzial, online zu gehen. Wir beobachten den Videospielemarkt seit einer geraumen Weile und arbeiten bereits an den Servern, die den GameCube unterstützen sollen. Nintendo kennt das Online-Geschäft mittlerweile schon fast auswendig und unsere Meinung ist, dass es sich größtenteils nicht lohnt. Dennoch ist Nintendo vorbereitet, jederzeit online zu gehen, wenn der Zeitpunkt stimmt. Nintendo ist bereits dabei, die Möglichkeiten zu entdecken, die diese neue Form der Unterhaltung bieten kann. Doch wenn wir auf die derzeitige Marktsituation blicken, so lässt sich leider nur feststellen, dass die meisten Firmen, die Online-Spiele anbieten, Verluste einfahren. – *(überlegt kurz)* – Eine Sache möchte ich dennoch anmerken – und zwar, dass die Entwicklung von Segas *Phantasy Star Online* bereits auf Hochtouren läuft. Dieses Spiel wird auch in Europa erhältlich sein.

Frage: Auf der letzten E3-Show erklärten Sie den gewissen Nintendo-Unterschied damit, dass Nintendo lieber auf originelle Spielideen setzt als auf Fortsetzungen. Wir sind auch alle mit *Pikmin* sehr zufrieden. Jetzt ist es aber so, dass das meistverkaufte GameCube-Spiel *Super Smash Bros. Melee* die Fortsetzung zu *Super Smash Bros.* ist. Glauben Sie nicht, dass Sie den Spielern das vorenthalten, was sie wollen?

Miyamoto: Ich lehne Fortsetzungen nicht kategorisch ab. Was ich aber ablehne, sind bloße Fortsetzungen ohne sichtbare Innovationen. Hier verliert eine starke Hauptfigur sehr viel von der Ausstrahlung, wofür man sie im Vorgänger geliebt hat. Nintendo hat ein starkes Aufgebot an starken und charismatischen Charakteren. Der Grund dafür liegt darin, dass wir nicht nur auf bloße Fortsetzungen setzen, sondern bei jeder Episode neue Herausforderungen stellen. So gibt es beispielweise sehr viele Fortsetzungen der *Mario*-Serie, doch jeder Titel bietet ein völlig neues Spielgefühl und völlig neue Anforderungen an den Spieler.

Frage: In welchem Verhältnis stehen Sie eigentlich zu den von Ihnen geschaffenen Figuren? Ich meine, welche Gefühle hegen Sie für Mario und Co.?

Miyamoto: Sie müssen wissen, ich bin ein Mensch, der die Leute gerne unterhält und dafür habe ich das perfekte Medium der Videospiele gefunden. Ich bin sehr glücklich darüber, dass meine Spiele die Menschen fröhlich machen. Ich mache kein Spiel, weil ich ein tiefes Verhältnis zu den Figuren habe, sondern ich habe meistens eine bestimmte Idee, die ich mit einem Spielprinzip realisieren möchte. Dann schaue ich, mit welchem Charakter es sich am besten realisieren lässt. In diesem Moment bin ich besonders froh, dass wir neben unserer großen Charakterauswahl auch noch *Pikmin* haben. Ich glaube, dies ist eine große Bereicherung für uns.

Jean-Reiner Jung

GEWINNSPIEL

Die Schrift des Meisters

*Im Anschluss an das Interview nahm sich Shigeru Miyamoto noch einige Minuten für uns Zeit. Nach ein, zwei Fotos ergriff Jean die Gelegenheit, sich seine eigene und die halbe Spielesammlung von Hans signieren zu lassen. Danach wühlte unser Mitarbeiter noch ein wenig in seiner Tasche und fand schließlich eine N-Zone, die der Meister dann auch noch mit einem Autogramm verzierte. Während Jean inzwischen befürchtet, seine signierten Spiele wieder verkaufen zu müssen, um seine Stromrechnung zu bezahlen, verlosen wir die **von Miyamoto signierte N-Zone** an euch. Beantwortet einfach nur folgende Frage:*

FRAGE:
WIE VIELE TEILE DER METROID-SERIE SIND BISHER ERSCHIENEN?

SAMMLEROBJEKT Diese handsignierte N-Zone gehört eingerahmt und von Besuchern bestaunt.

Schreibt eine Postkarte mit der Lösung an folgende Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone, Kennwort: Miyamoto, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Teilnahmeschluss ist der 24.04.2002. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können uns die Antwort auch wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfalle.

RESIDENT EVIL DER FILM

Was versüßt die Wartezeit bis zum GameCube-Schocker besser als der Film?

Als Alice (Milla Jovovich) eines Morgens in einem unheimlichen Landhaus nahe der Stadt Raccoon City erwacht, ahnt sie schnell, dass etwas nicht stimmt. Dass kurz darauf eine Gruppe schwer bewaffneter Söldner das Haus stürmt, verwirrt die junge Frau noch mehr. Als Alice die grausamen Hintergründe des Einsatzes der Soldaten erfährt, schließt sie sich kurzerhand der Truppe an. Gemeinsam macht man sich auf den Weg in den so genannten Bee Hive, ein unterirdisches Labor des mysteriösen Umbrella-Konzerns. Was sich dort abgespielt hat, ist nichts für schwache Nerven. Skrupellos wurden Gen-Experimente durchgeführt, als durch einen furchtbaren Unfall die Mitarbeiter zu Zombies mutierten. Die Spezialeinheit verschafft sich Zugang zum Ort des Schreckens, wo der nackte Horror herrscht. Ab 21. März können deutsche Kinobesucher mit dem Film *Resident Evil* in die Welt der Untoten eintauchen. Wir hatten die Gelegenheit, mit Regisseur Paul Anderson über den Horrorschocker zu sprechen. Der 37-jährige Engländer machte 1995 durch den Film *Mortal Kombat* von sich reden und hat somit Erfahrung im Verfilmen bekannter Videospiele.

FAN Für Regisseur Paul Anderson wurde mit der Verfilmung ein Traum wahr.

N-ZONE Nach *Mortal Kombat* ist *Resident Evil* schon Ihr zweiter Film, der auf einem Videospiel basiert. Gibt es für Sie etwas besonders Faszinierendes an Videospielen als Filmmaterial?

Paul Anderson: Ich liebe Videospiele. Der Grund, warum ich *Resident Evil* gemacht habe, ist der gleiche, warum ich *Mortal Kombat* gemacht habe: Früher habe ich *Mortal Kombat* immer in einer Spielhalle in London gespielt. Als ich dann rausfand, dass sie einen Film draus machen, dachte ich: „O Gott, ich muss versuchen, da mitzumachen." Genauso war's bei *Resident Evil*. Ich habe alle Teile gespielt und geliebt, deshalb wollte ich den Film machen. Es liegt einfach daran, dass ich viel spiele: Deshalb mache ich eher solche Filme als Regisseure, die viele Bücher lesen oder viel ins Theater gehen.

N-ZONE Wie kam die Idee für den *Resident Evil*-Film zustande ?

Paul Anderson: Ich habe ungefähr drei Monate meines Lebens mit den ersten drei Teilen von *Resident Evil* verbracht. Nach diesen drei Monaten dachte ich: „Mann, ich muss einen *Resident Evil*-Film machen, das Spiel ist fantastisch!" Nach *Mortal Kombat* sind mir viele Videospiel- oder Comic-Umsetzungen angeboten worden. Ich wollte aber nicht genau das Gleiche noch einmal machen. Nur weil ich *Resident Evil* so liebe, habe ich nochmal einen Videospiel-Film gemacht.

N-ZONE Was mögen Sie denn besonders an der *Resident Evil*-Serie?

GEFRÄSSIG Ob die tapfere Alice den gierigen Klauen der blutrünstigen Zombies entfliehen kann?

Paul Anderson: Zwei Dinge: einmal ist sie sehr gruselig. Das fand ich eine echte Errungenschaft für ein Videospiel. Selbst der erste Teil mit seiner schlechten Grafik ist echt gruselig. Und das andere, was ich mag, ist, dass die Spiele auf einer ganzen Serie von Filmen basieren, die ich als Jugendlicher gemocht habe. Ich bin mit Romero- und B-Filmen aufgewachsen, wie *Night of the living Dead, Dawn of the Dead* oder *Day of the Dead*. In Großbritannien wollte die Regierung solche Filme verbieten und die Eltern haben immer gesagt: „So was darfst du dir nicht anschauen." Also haben wir natürlich *Dawn of the Dead* immer wieder gesehen. Bei *Resident Evil* war es dann nicht nur die Idee, die Spiele zu verfilmen, die mir richtig gefiel, sondern auch, ein Genre neu zu erfinden, das seit 20 Jahren keine Rolle mehr gespielt hat.

HEISSER BURSCHE Dieser anhängliche Untote ist Feuer und Flamme für sein Opfer.

SOZIALE KOMPETENZ Alice übernimmt im Labor des Schreckens mutig das Kommando.

N-ZONE Sind Sie beim Drehbuch absichtlich der Dramaturgie der Videospiele gefolgt?
Paul Anderson: Ich habe mich bewusst entschieden, den Film so zu entwickeln, als wäre er ein neues *Resident Evil*-Spiel. Ich wollte *Resident Evil 6* machen. Der einzige Unterschied ist, dass man es nicht im Videospiel-Laden bekommt, sondern dass man ins Kino geht. Ich wollte die Spiele weiterentwickeln. In den Spielen ist es ja auch so, dass man neue Charaktere trifft und an andere Orte kommt. Und ich mag es, wie sich das Spiele-Universum ausdehnt. Ich dachte, wir sollten einen Film machen, der sich wie das Spiel anfühlt, der alle Elemente von *Resident Evil* hat: die Zombies, die Licker, die Hunde – der die Struktur der Spiele hat und sich in die Welt von *Resident Evil* einfügt, aber neue Charaktere vorstellt. So macht es auch Capcom bei den zwei neuen Spielen, die sie gerade entwickeln.

N-ZONE Die Handlung des Films erklärt, wie der T-Virus und die Zombies überhaupt nach Raccoon City gekommen sind. Glauben Sie, da war eine Erklärung nötig, oder gab es andere Gründe, warum der Film vor den Spielen spielt?
Paul Anderson: Ich fand einfach, das ist ein Teil der *Resident Evil*-Welt, der bis jetzt noch nicht erforscht wurde. Es wird ja nie erklärt, warum das Landhaus im ersten Teil von

GRUPPENBILD MIT HAUPTSPEISE Ob es aus diesem Meer von blutrünstigen Zombies noch eine Flucht gibt? Im Film erfahrt ihr es!

Untoten überquillt. Ich fand, es wäre lustig, die Geschichte zu erzählen, die nicht in den Spielen erzählt wird. Auf die Art existiert der Film innerhalb der Welt der Videospiele, aber er dehnt sie auch aus.

N-ZONE Die *Resident Evil*-Spiele haben ja eine riesige Fangemeinde in der ganzen Welt. Glauben Sie, der Film wird denen gefallen?
Paul Anderson: Bei den Testvorführungen hatten wir ein Publikum, das etwa zu 50 Prozent aus Spielern bestand und zur anderen Hälfte aus Nichtspielern. Beide Gruppen haben wirklich gut auf den Film reagiert. Die Nichtspieler haben es verstanden, obwohl sie *Resident Evil* nicht kannten. Für die war es halt ein cooler Horror-Action-Zombie-Film.

COOL Milla Jovovich rückt den Untoten auf den verfaulten Leib.

RESIDENT EVIL – DAS SPIEL

Der Horror beginnt in Japan am 22. März! Einen Tag, nachdem der Streifen in unseren Kinos anläuft, können japanische GameCube-Besitzer die Zombie-Hatz selbst in die Hand nehmen. Dabei hat man sich bei Capcom etwas Besonderes einfallen lassen. Das Grauen verteilt sich auf 2 Mini-Discs, der Preis liegt bei 6.800 Yen (umgerechnet ca. € 60,-). Das Spiel wird dementsprechend in einer schmucken neuen Verpackung die Verkaufsregale zieren. Für 7.800 Yen (ca. € 67,-) gibt es ein spezielles Bundle inklusive einer MemoryCard. Dabei dürften sich japanische Fans besonders auf einen speziellen Resident-Evil-Sticker für die Speicherkarte freuen. Achtung: In der nächsten Ausgabe stellen wir euch die japanische Version im Rahmen eines Riesentests vor!

VOM FEINSTEN Die neusten Bilder aus dem Landhaus sind eine wahre Augenweide.

ARACHNOPHOBIE Wer Angst vor haarigen Spinnen hat, sollte sich warm anziehen!

SPRITZIG Keine Panik, liebe Sittenwächter! Der rote Lebenssaft wird sehr dezent eingesetzt und dient nicht der Effekthascherei.

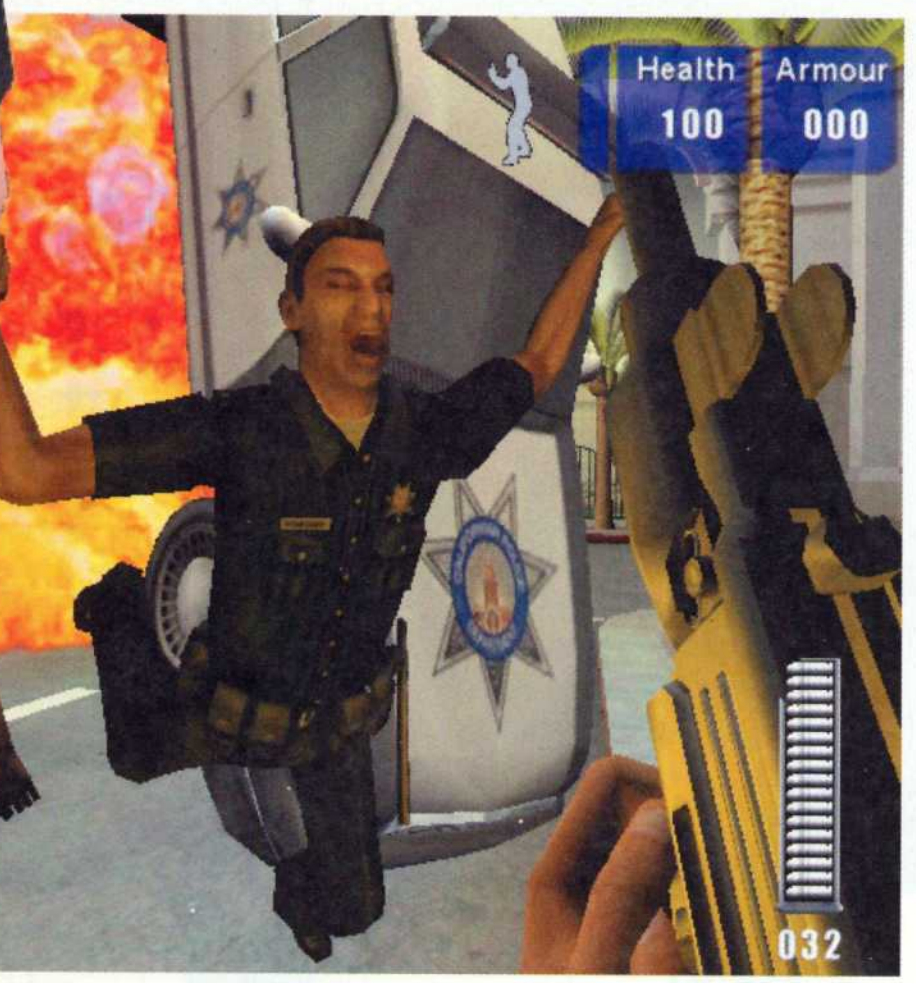
UNFERTIG? Das Spiel sieht zwar schon sehr schmuck aus, aber das noch fehlende Anti-Aliasing stört schon etwas.

DIE HARD: VENDETTA

Wer ist immer zur falschen Zeit am richtigen Ort? Richtig geraten: John McClane! Diesmal erhält der actionerprobte Superbulle sogar Unterstützung aus der eigenen Familie!

Na ja, eigentlich ist es genau andersrum, denn Töchterchen Lucy steckt ganz schön in der Klemme und braucht die Hilfe des Familienoberhauptes. Kaum verlässt das hübsche Mädel die Polizeischule, gerät sie schon ins Fadenkreuz eines Topterroristen. Dieser will sich für den Tod seines Vaters rächen, welcher anno dazumal von John McClane auf Eis gelegt wurde. Der Name des verblichenen Terror-Papas: Hans Gruber, welcher übrigens Bruce Willis' Gegenspieler im ersten *Stirb Langsam*-Streifen war. Sein fieser Sohnemann ist nun auf Blutrache aus – daher auch der Titel *Die Hard: Vendetta*. Mittlerweile befindet sich John im wohlverdien-

SCHWERES ERBE Lucy will mindestens genauso gut werden wie ihr werter Herr Papa!



KABOOM! Kann es sein, dass wir versehentlich ein paar Ordnungshüter über den Jordan geschickt haben? So etwas kann schon mal passieren.

HÜBSCH Eure Gegner wurden optisch ansprechend in Szene gesetzt. Außerdem agieren die bösen Buben überaus intelligent.

ten Ruhestand und lässt es sich in Los Angeles gut gehen. Aufgrund der akuten Gefährdung seines Nachwuchses geht er ein weiteres Mal auf Terroristenjagd. Im Spiel übernehmt ihr je nach Situation die Rolle von John oder Tochter Lucy, wobei man uns noch nicht verraten wollte, wie sich das aufs Gameplay auswirkt. Mit *Die Hard: Vendetta* will Vivendi Universal das Ego-Shooter-Genre neu definieren und so hat man sich einiges einfallen lassen. Vor allem in Sachen Präsentation werden schwere Geschütze aufgefahren, die offensichtlich den Film *Matrix* zum Vorbild haben. So wird schon mal während eines Shootouts in eine Zeitlupe gewechselt, um dem Ganzen noch mehr Dramatik zu verleihen. Söldner fliegen schwer getroffen durch die Luft und bei dicken Explosionen kommt so richtig Freude auf – wirklich filmreif!

Ballern, bis der Arzt kommt?

Laut den Entwicklern des beinharten First-Person-Shooters sehen dumpfe Dauerfeuer-Fetischisten so schnell kein Land. Es wurde sehr viel Wert auf „Tactics and Stealth" gelegt. Wer sich unauffällig und ruhig verhält, zieht weniger Aufmerksamkeit auf sich als ein wild um sich schießender Berserker. Per Knopfdruck könnt ihr zwischen Stealth- und Action-Mode wechseln. Im Action-Modus rennt ihr mit gezückten Waffen herum, während John im Stealth-Mode vorsichtig um die Gefahren herumschleicht. Euer Protagonist kann zusätzlich springen, kriechen, an Seilen schwingen, Objekte herumschieben und sogar Personen aus dem Blickfeld der Terroristen schleppen. Apropos Terroristen: Diese sollen so intelligent programmiert sein, dass sie nicht nur auf Geräusche reagieren, sondern auch Schmerz und Hitze fühlen können. Wie sich das letztendlich auf das Gameplay auswirkt, wurde leider noch nicht demonstriert. Mal sehen, ob die Gegnerintelligenz wirklich Maßstäbe setzen kann, wenn wir die erste Testversion in den Händen halten. Zur Technik: Auch wenn es hier und da noch leicht ruckelte und mangels Anti-Aliasing der berüchtigte Treppcheneffekt auftrat, ist die Optik sehr gelungen. Mit ein bisschen Feintuning an den richtigen Stellen könnte sich ein echter Hit entwickeln!

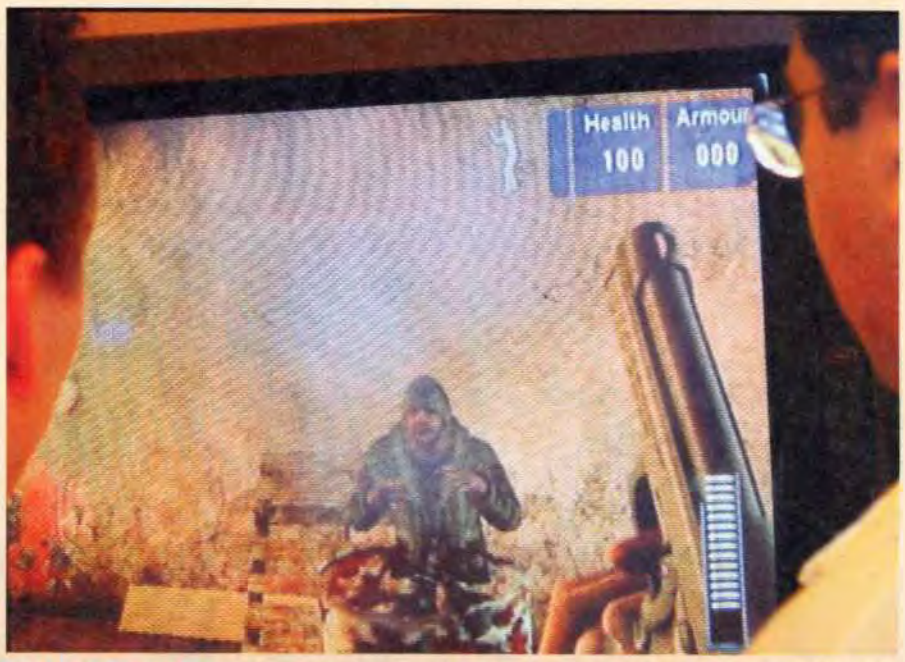
Ahmet Iscitürk

INFO

McClane in Frankreich?

Vivendi Universal ließ sich wahrlich nicht lumpen und mietete gleich ein ganzes Schloss, um seine kommenden Spiele-Highlights zu präsentieren. Unweit von Paris gelegen, diente der pompöse Palast als tolle Kulisse für das aufwendige PR-Event. Auch der GameCube-Titel Die Hard: Vendetta wurde ausführlich von den englischen Entwicklern präsentiert. Der knackige Ego-Shooter lief auf einer Entwicklungs-Station und zog uns trotz des noch frühen Entwicklungsstadiums sofort in seinen Bann.

ENTWICKLUNGSKIT So ein Development System wollen wir auch!



ANGESPIELT Auf dem Vivendi-Event konnten wir uns höchstpersönlich von der Qualität des Titels überzeugen.

GROBIAN! Diplomatie ist hier wirklich fehl am Platz! Bei Die Hard: Vendetta lässt man ganz einfach die Waffen sprechen.

UNGEWISS Noch ist unklar, ob dieser Hacker euer Freund ist oder Böses im Schilde führt.

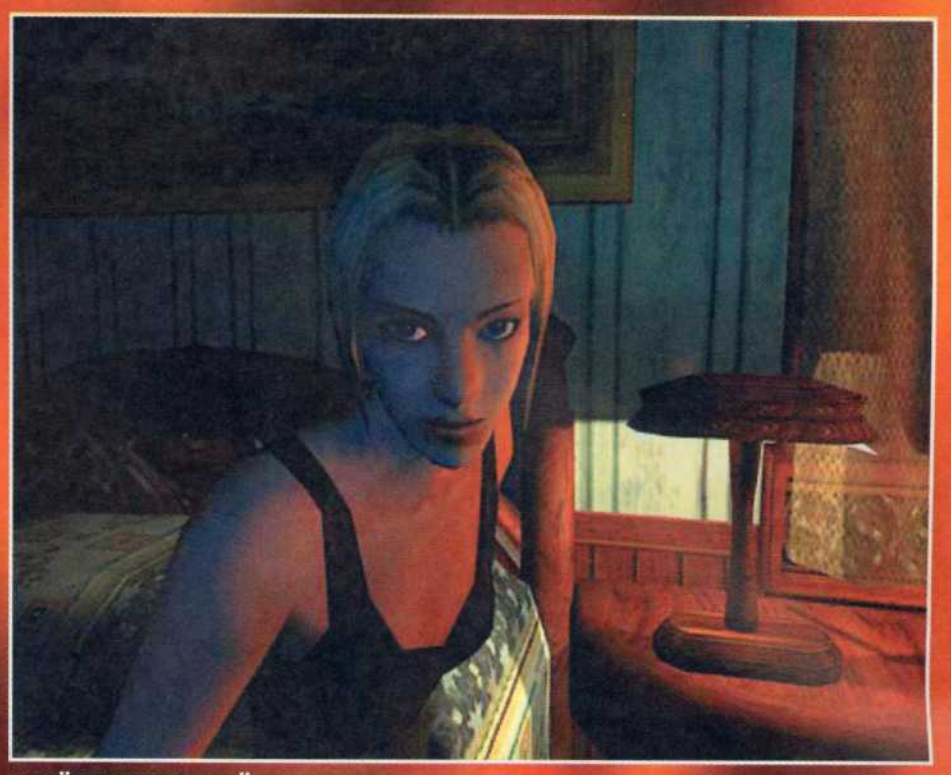
DURCHBLICK So ein Nachtsichtgerät ist vor allem im düsteren U-Bahn-Tunnel sehr nützlich.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Die Hard: Vendetta
Genre:.....GameCube
Spieler: 1-4
Speichern:.....MemoryCard
Umfang:.....12+ Levels
Hersteller: .....Vivendi Universal
Sprache:.....Englisch
Termin: .....Winter 2002
Preis:.....Nicht bekannt
Internet:.....www.bitscorp.com
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Knallharte Action – soll noch jemand sagen, der GameCube wäre eine Kinder-Konsole!

LIEBE ZUM DETAIL Besonders die fein ausgearbeiteten Charaktere fallen ins Auge. Der Gladiator hat ein Kurzschwert als Waffe.



HÜBSCHES FRÄULEIN Irgendwie kann man verstehen, dass die Monster diese Frau zum Anbeißen finden.

ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

Mit Eternal Darkness wird ein neues Genre geboren: der Psycho-Thriller!

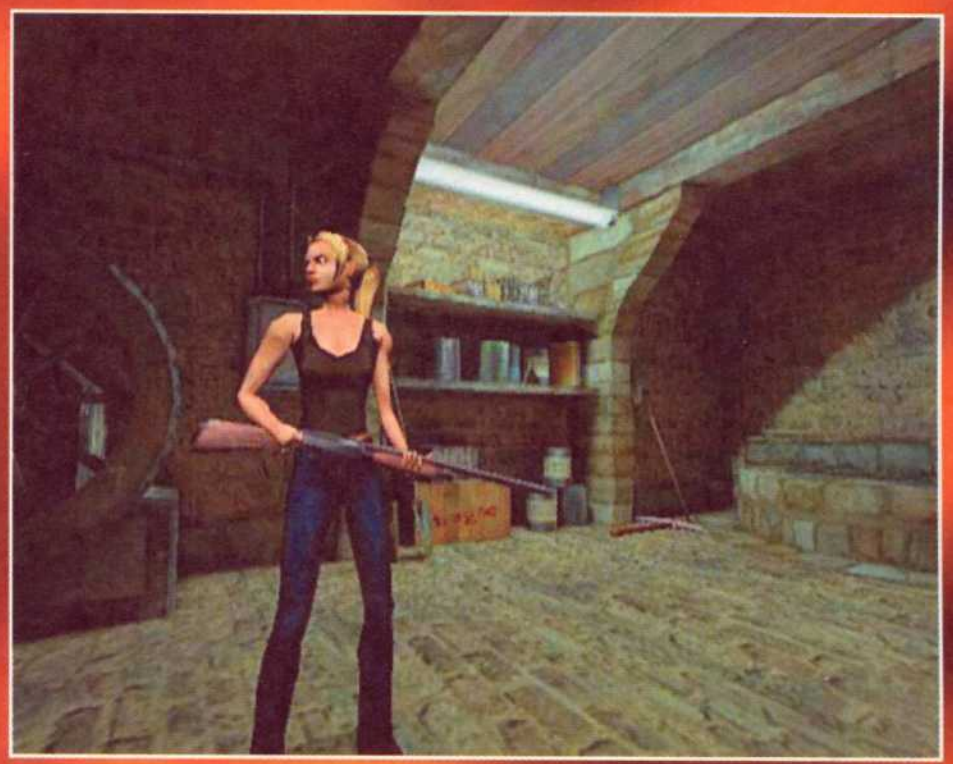
SEXUELLE BELÄSTIGUNG? Durch schnelles Rütteln am Analogstick kann sich die Bedrängte befreien.

Action-Adventures mit Horroreinschlag hatten in den letzten Jahren Hochkonjunktur. Was unter dem Schlagwort Survival-Horror mit dem Klassiker *Resident Evil* begann, erfuhr auf fast jeder Plattform mehr oder weniger gelungene Nachfolger. Nintendo verlässt sich bei *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* jedoch nicht nur auf die Faszination von blutigen Schockeffekten und gruseliger Atmosphäre. Was diesen Titel von anderen Grusel-Games unterscheidet, ist die geistige Verfassung der Protagonisten.

Der helle Wahnsinn

Jeder der anwählbaren Charaktere verfügt über ein so genanntes Insanity-Meter, was man am besten mit Wahnsinns-Anzeige übersetzen könnte. Situationen, an denen die verschiedenen Figuren an ihrem Verstand zweifeln, gibt es im Spiel wahrlich genug. Da wanken beispielsweise grausame Untote auf einen zu oder riesige

INSANITY Sieht man ihm in die Augen, erkennt man, dass dieser Herr offensichtlich schon des Wahnsinns fette Beute ist.



KELLERGEISTER Welches Grauen wohl in den Kellergewölben haust? Alexandra hat die Knarre im Anschlag.

Monster warten darauf, den Spieler in Angst und Schrecken zu versetzen. Gibt es zu viele überraschende, unliebsame Begegnungen mit dem Bösen, steigt die Wahnsinns-Anzeige unaufhaltsam an. Ist das Insanity-Meter voll aufgeladen, passieren die unmöglichsten Dinge. So kann es sein, dass der Charakter wie aus heiterem Himmel Arme und Beine verliert und schließlich ziemlich kopflos agiert. Darüber hinaus kann man in solchen Situationen am Rande des Wahnsinns schon mal durchaus Gegenstände aus dem Inventory verlieren. Für Überraschungen ist bei *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* also auf jeden Fall gesorgt.

Epischer Umfang

Einen weiteren Reiz bezieht der Titel aus der Tatsache, dass die zwölf Protagonisten des Spiels das Böse in den unterschiedlichsten Zeitepochen bekämpfen. Auf der Spielwarenmesse konnte man erstmals mit einem neuen Charakter gegen die üblen Gestalten kämpfen. Eine orientalische Schönheit mit Krummsäbel komplettierte neben dem bekannten römischen Gladiator Augustus und der aparten Alexandra (mit Schrotflinte) das Trio. Von dem Einsatz von Magie, im Spiel ein bedeutender Faktor, konnten wir uns ebenfalls einen ersten Eindruck verschaffen. Ob und welcher Zauber angewendet werden kann, ist abhängig von den Räumlichkeiten. In einer tempelähnlichen Anlage befinden sich mysteriöse Runen am Boden. Wird man in diesem Raum von den dort lauernden Unholden angefallen, erkennt man schnell, dass der Einsatz normaler Waffen keine Wirkung zeigt. Aktiviert man jedoch mithilfe eines Zauberspruchs die magischen Kräfte, wird der Raum von einer leuchtenden Aura erfüllt. Das Ergebnis: Die Kreaturen des Schreckens werden verwundbar und lassen sich mit dem Krummsäbel zerlegen. Sollte man sich in den weitläufigen, grafisch mit schönen Lichteffekten ausgeleuchteten Arealen einmal verlaufen, genügt ein Blick auf die jederzeit verfügbare Karte, um die Orientierung zurückzugewinnen.

Konkurrenzfähig

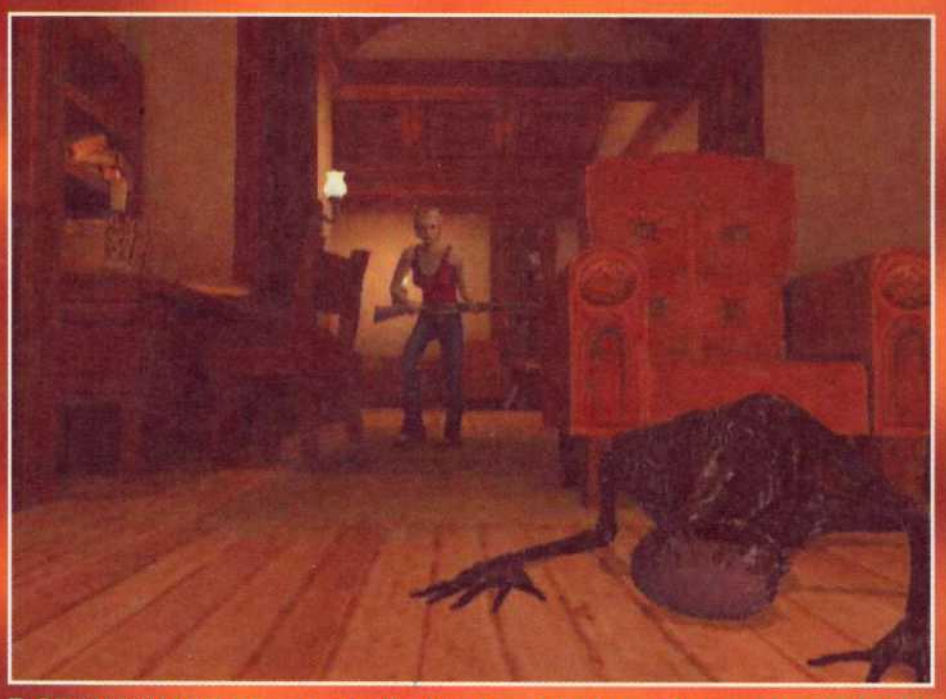
Gerade im direkten Vergleich zur Horror-Referenz *Resident Evil* fällt der verstärkte mystische Touch von *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* ins Auge. Die verschiedenen Epochen (21. Jahrhundert, Mittelalter, römische Kaiserzeit) sind etwas farbenfroher als das düstere Landhaus von Raccoon City. Verstärkt wird dieser Eindruck durch den Magie-Einsatz. In Sachen Detailgenauigkeit sind besonders die Charaktere bemerkenswert. So sind die Lichteffekte auf der Rüstung des Gladiators ein beeindruckender Beweis für das technische Know-how des Entwicklers Silicon Knights. Der stimmungsvolle Soundtrack trägt das seine zu der geheimnisvollen Stimmung bei.

Jens Quentin

ERSTER EINDRUCK

Titel:	...Eternal Darkness: Sanity's Requiem
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	MemoryCard
Umfang:	12 Charaktere
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Englisch
Termin:	3. Quartal
Preis:	Nicht bekannt
Internet:	www.nintendo.com
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Ausgeklügelter Psycho-Trip mit ungewöhnlichen Überraschungsmomenten.



GRAUENHAFT Dieses ekelhafte Geschöpf wurde augenscheinlich durch das langweilige TV-Programm dahingerafft.

VISION Die Protagonisten werden nicht nur von grausigen Gestalten, sondern auch von unheimlichen Visionen heimgesucht.

BURNOUT

PlayStation-2-Besitzer mimen schon seit längerem den Verkehrsrowdy. Ab Mai dürfen auch GameCube-Fans so richtig die Sau rauslassen!

Rennspiele erfreuen sich nach wie vor größter Beliebtheit. Dennoch geben sich Racing-Freaks nicht so schnell zufrieden und verlangen nach immer neuen Features. Während die meisten Rennspiele immer realistischere Züge annehmen, was teilweise so weit geht, dass dem Spieler sogar die Wahl der Stoßstangenfarbe überlassen wird, zielt *Burnout* komplett in die andere Richtung. Hier wird Bleifuß-Action geboten, die einen kleinen, aber feinen Unterschied bietet: Die Raserei wurde nämlich einfach von der obligatorischen Rennstrecke auf das öffentliche Straßennetz verlegt. Was dies bedeutet, könnt ihr euch sicher vorstellen. Genretypisch heißt es so schnell wie möglich eine gewisse Strecke zurückzulegen und Checkpoints innerhalb eines Zeitlimits zu erreichen. Wie im richtigen Leben tummeln sich auf den Straßen jedoch zahlreiche andere Fahrzeuge, was die Sache erheblich erschwert. Wenn man mit 200 Sachen durch den Feierabend-Verkehr rauscht und nur haarscharf an Lastwagen, Reisebussen und Familienkutschen vorbeischlittert, dann steigt der Adrenalinpegel ins Unermessliche! Da Karambolagen in coolen Replays eingeblendet werden, welche das tolle Schadensmodell so richtig schön zur Geltung bringen, ertappt man sich des Öfteren bei freiwilligen Geisterfahrer-Aktionen. Acclaims rabiate Raserei erschien für Sonys PS2 schon im November letzten Jahres. Die GameCube-Fassung soll löblicherweise komplett überarbeitet werden und Anti-Aliasing sowie Trilinear-Filtering bieten. Im Klartext bedeutet das: Die Grafik ist flimmerfrei, bietet keinen nervigen Treppcheneffekt und kommt in schönerer Auflösung daher als bei der PS2-Version. Ein 60Htz-Modus wird löblicherweise auch eingebaut!

Ahmet Iscitürk

FILMREIF Die coolen Replays sind eine echte Augenweide.

SCHROTTREIF Karambolagen gibt es hier im Sekundentakt.

REIFGLÄTTE Mit rund 200 km/h rast ihr auf den Checkpoint zu.

RUNDE SACHE? Sämtliche Karossen sind realen Vorbildern nachempfunden. Für offizielle Lizenzen hat es trotzdem nicht gereicht.

GUTE REISE! Die Pauschal-Touristen im Linien-Bus werden gleich ihr blaues Wunder erleben. Hoffentlich sind sie gut versichert.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Burnout
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	MemoryCard
Umfang:	14 Levels
Hersteller:	Acclaim
Sprache:	Deutsch
Termin:	Mai
Preis:	Nicht bekannt
Internet:	www.acclaim.com
Einschätzung:	Gut

Beurteilung: *Wer es mit der Straßenverkehrsordnung nicht so genau nimmt, ist hier goldrichtig!*

SCHLACHTENGETÜMMEL Die neun Gefährten boxen sich durch eine Horde Orks.

NIMM DICH IN ACHT! Gandalf klärt Frodo über den unheilvollen Ring auf.

BEUTELSENDER ARCHITEKTUR Frodo bestaunt sein urgemütliches Eigenheim.

DER HERR DER RINGE
TEIL 1

Die nächsten Filme lassen noch auf sich warten. Doch Universal Interactive verkürzt die Zeit mit dem Rollenspiel zu Tolkiens Buchvorlage.

SARUMAN Der alte Magier treibt ein fieses, doppeltes Spiel.

Es ist schon komisch. Seitdem *Der Herr der Ringe* in den Kinos lief, sehe ich jeden Morgen in der U-Bahn Passanten den Roman durcharbeiten, weil sie es bis zum großen Finale im dritten Film nicht mehr aushalten können. Die Rechte für eine Versoftung des Filmes hat sich nach dem beachtlichen Erfolg von *Harry Potter und der Stein der Weisen* Electronic Arts geschnappt. Universal Interactive konnte beinahe gleichzeitig die ebenfalls sehr zugkräftige Lizenz um die drei Bücher an Land ziehen und verpflichtete als Entwicklerteam Pocket Studios mit der Programmierarbeit. Nach durchwachsenen Titeln wie *Alone in the Dark* (GBC) und *LEGO Racers 2* (GBA) ist *Der Herr der Ringe – Teil 1* der erste Ausflug der Programmierer ins Rollenspiel-Genre. Man hat sich jedoch Großes vorgenommen und bannt die Handlung des ersten Bandes *Die Gefährten* und die Hälfte des zweiten Bandes *Die zwei Türme* auf das winzige Modul. Um den Einen Ring in den Feuern des Schicksalsberges zu vernichten, lenkt ihr den Halbling Frodo

GANDALF DER GRAUE Der alte Zauberer knüppelt mit seinem Zauberstab einen fiesen Ork aus Mordor um.

und seine acht Gefährten durch die Landstriche Mittelerdes und spielt dabei die Kapitel des Romans nach. Der Handlungsablauf ist jedoch nicht linear und erlaubt es euch, auch abseits der vorgegebenen Story auf Erkundungsreise zu gehen. Freunde des Romans dürfen sich jetzt schon auf eine Begegnung mit Tom Bombadil und allen anderen Charakteren freuen, die in der Verfilmung zu kurz gekommen sind. Natürlich geht es nicht immer beschaulich in Mittelerde zu. Treffen Frodo und seine Kumpanen auf die finsteren Schergen Saurons, blendet das Spiel in den obligatorischen Kampfmodus um, der in alter Rollenspiel-Tradition rundenbasierend ist. Dennoch kündigte Universal Interactive bereits an, man wolle die Kämpfe sehr actionbetont halten und ein Schadensmodell entwickeln, dass ohne Zahlenwerte auskommt. Man darf sich vom Ergebnis überraschen lassen. Das GBA-Modul erscheint pünktlich zum beginnenden Hype um den zweiten *Herr der Ringe*-Film im vierten Quartal. Seit Anbeginn der Videospiel-Geschichte gab es schon einige Versuche, ein anständiges Spiel zum Roman zu schaffen. Leider sind sie alle fehlgeschlagen. Schauen wir mal, ob es den Programmierern gelingt, diese unrühmliche Tradition zu durchbrechen.

Jean-Reiner Jung

ERSTER EINDRUCK

Titel: ***Der Herr der Ringe – Teil 1***
Genre: ***Rollenspiel***
Spieler: ***1***
1-Modul-Mehrspielermodus: ***Nein***
Multi-Modul-Mehrspielermodus: ***Nein***
Speichern: ***Batterie***
Umfang: ***Nicht bekannt***
Hersteller: ***Universal Interactive***
Sprache: ***Deutsch***
Termin: ***4. Quartal***
Preis: ***Nicht bekannt***
Internet: ***www.universalinteractive.de***
Einschätzung: ***Gut***

Beurteilung: Ein großer Name, der nach einem großen Spiel schreit. Ende des Jahres wissen wir mehr.

Die wichtigsten Spiele für GameCube und GBA im Überblick!

DAS SPIELE-LEXIKON

Egal ob Game Boy Advance oder GameCube: In unserem Spiele-Lexikon findet ihr die wichtigsten Infos zu den besten Spielen, den aktuellen Neuheiten und geheimen Projekten der Spieleentwickler! Auf dieser Seite werden alle Nintendo-Fans über den aktuellen Stand der Dinge in Sachen GameCube und Game Boy Advance informiert.

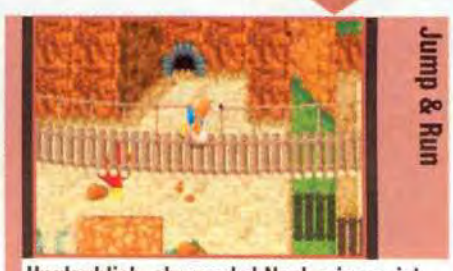
Game-Boy-Advance-Lexikon

GAME BOY ADVANCE

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
Action				
Army Men Advance	Action	Infogrames	68%	08/01
Batman Vengeance	Action	Ubi Soft	65%	11/01
Castlevania: Circle of the Moon	Action	Konami	86%	07/01
Dexter's Laboratory	Action	Ubi Soft	73%	02/02
Earthworm Jim	Action	THQ	68%	10/01
Jackie Chan Adventures	Action	Activision	76%	01/02
Jurassic Park III Dino Attack	Action	Konami	76%	03/02
Jurassic Park III: The DNA Factor	Action	Konami	60%	09/01
Men in Black	Action	Ubi Soft	53%	10/01
Pitfall: The Mayan Adventure	Action	THQ	63%	10/01
Planet Monsters	Action	Virgin Interactive	72%	11/01
Planet der Affen	Action	Ubi Soft	68%	12/01
Powerpuff Girls Mojo Jojo	Action	Ubi Soft	68%	02/02
Scooby-Doo und die Cyber-Jagd	Action	THQ	70%	02/02
Spider-Man: Mysterio's Menace	Action	Activision	79%	09/01
Star Wars Episode I	Action	THQ	77%	02/02
Tweety and the Magic Gems	Action	Mitsui	69%	07/01
X-Men: Reign of Apocalypse	Action	Activision	59%	10/01
Action-Adventure				
Harry Potter	Adventure	Electronic Arts	63%	01/02
Lady Sia	Action-Adventure	TDK	85%	11/01
LEGO Insel 2	Action-Adventure	LEGO Media	74%	10/01
Beat 'em Up				
Final Fight One	Beat 'em Up	Ubi Soft	80%	10/01
Super Street Fighter II TR	Beat 'em Up	Ubi Soft	85%	11/01
Compilation				
Midway's Greatest Arcade Hits	Compilation	Midway	73%	01/02
Namco Museum	Compilation	Infogrames	64%	12/01
Pacman Collection	Compilation	Infogrames	71%	12/01
Entertainment				
Pocket Music	Entertainment	Ubi Soft	70%	03/02
Fun-Racing				
Konami Krazy Racers	Rennspiel	Konami	83%	07/01
LEGO Racers 2	Rennspiel	LEGO Media	70%	10/01
Mario Kart: Super Circuit	Rennspiel	Nintendo	91%	09/01
Fußball				
Alex Zickler Total Soccer 2002	Fußball	Ubi Soft	83%	11/01
David Beckham Fußball	Fußball	Ubi Soft	52%	12/01
ISS	Fußball	Konami	80%	12/01
Geschicklichkeit				
Bomberman Tournament	Geschicklichkeit	Activision	84%	08/01
Chu Chu Rocket	Geschicklichkeit	Infogrames	83%	12/01
Denki Blocks	Geschicklichkeit	Ubi Soft	85%	12/01
Fortress	Geschicklichkeit	THQ	74%	12/01
Frogger's Adventures	Geschicklichkeit	Konami	82%	01/02
Kurukuru Kururin	Geschicklichkeit	Nintendo	81%	07/01
Rampage Puzzle Attack	Geschicklichkeit	Midway	79%	01/02
Super Bust-A-Move	Geschicklichkeit	Ubi Soft	78%	12/01
Tetris Worlds	Geschicklichkeit	THQ	80%	12/01
Jump & Run				
Atlantis: Verlorene Stadt	Jump & Run	THQ	60%	12/01
Disney's Donald Duck Adv@nce	Jump & Run	Ubi Soft	76%	11/01
Feivel der Mauswanderer	Jump & Run	Swing!	63%	03/02
In einem Land vor unserer Zeit	Jump & Run	Swing!	41%	03/02
Kao the Kangaroo	Jump & Run	Virgin Interactive	70%	11/01
Lucky Luke – Wanted	Jump & Run	Infogrames	75%	12/01
Pinobee: Wings of Adventure	Jump & Run	Activision	80%	07/01
Prehistorik Man	Jump & Run	Virgin Interactive	77%	11/01
Rayman Advance	Jump & Run	Ubi Soft	86%	06/01
Spyro: Season of Ice	Jump & Run	Vivendi	71%	11/01
Super Mario Advance	Jump & Run	Nintendo	83%	07/01
Wario Land 4	Jump & Run	Nintendo	89%	11/01

Aktuelle GBA-Entwicklungen

Hier zeigen wir die wichtigsten Spiele für den Game Boy Advance, welche demnächst in Deutschland erscheinen werden!



Jump & Run

Unglaublich, aber wahr! Nach wie vor ist ein konkreter Termin Fehlanzeige.

Titel: Banjo-Kazooie: Grunty's Rev.
Hersteller: ..... Nintendo
Termin (D): 2002

Rollenspiel

Rollenspiel-Freaks aufgepasst! In dieser Ausgabe gibt es den lang ersehnten Test.

Titel: .....Breath of Fire
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....28. März

Adventure

Freunde des guten alten Point&Click-Adventures dürfen frohlocken.

Titel: .....Broken Sword
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....28. März

Rennspiel

Wir sind schon sehr gespannt auf die GBA-Version der rasanten Rallye.

Titel: ..Colin McRae Rally 2.0
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....6. Juni

Rennspiel

Hoffentlich erhält Diddy bald eine Start-erlaubnis für den europäischen Luftraum.

Titel: .....Diddy Kong Pilot
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): 2002

Action-Adventure

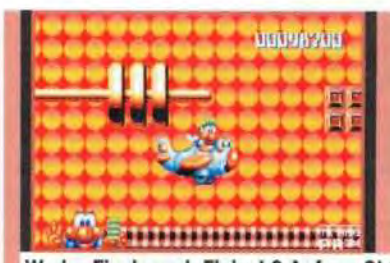
Wer es gewaltfrei und nicht so hektisch mag, liegt bei diesem Titel goldrichtig.

Titel: . .E.T. Der Außerirdische
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....21. März

Action-Adventure

Wer hat nicht schon bei einem der diversen Kinotrailer Tränen gelacht?

Titel: .....Ice Age
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....25. April



Jump & Run

Weder Fisch noch Fleisch? Anfang Oktober wissen wir mehr.

Titel: .....James Pond
Hersteller: .....Swing!
Termin (D) : .....Anfang Oktober

Rennspiel

Au weia! Aus dem 18. April wurde leider der 27. Juni. Geduld, bitte!

Titel: .....Monster Jam
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....27. Juni

Action

Wenn sich der Termin weiterhin verzögert, setzt der Cop noch Rost an.

Titel: .....Robocop
Hersteller: .....Virgin Interactive
Termin (D): .....September

Action

Ob es eine Linkmöglichkeit zwischen der GC- und der GBA-Version geben wird?

Titel: . .Spider-Man: The Movie
Hersteller: .....Activision
Termin (D): .....Mai

Action

Achtung, Achtung! Der Angriff der Klonkrieger auf dem GBA steht unmittelbar bevor.

Titel: . . .Star Wars Episode II
Hersteller: .....THQ
Termin (D): .....16. Mai

Beat 'em Up

King Ahmet hat die Eisenfaust rausgeholt und sich durchgeprügelt.

Titel: .....Tekken Advance
Hersteller: .....Namco
Termin (D): .....28. März

Skateboarding

Ob Tonys zweiter GBA-Auftritt den Vorgänger wirklich toppen kann?

Titel: Tony Hawk's Pro Skater 3
Hersteller: .....Activision
Termin (D): .....März

Action

Bei den Rundungen der gut gebauten Protagonistin fällt die Konzentration schwer.

Titel: .....VIP
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....30. Mai

Action

Wie können Würmer ohne Beißerchen eigentlich bis an die Zähne bewaffnet sein?

Titel: .....Worms Blast
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....13. Juni

Action

Den Test zu dem futuristischen Abenteuer gibt es leider erst in der N-Zone 05/02.

Titel: ....Zone of the Enders
Hersteller: .....Konami
Termin (D): .....April

Rennspiele

Driven	Rennspiel	Ubi Soft	71%	02/02
GT Advance Championship Racing	Rennspiel	THQ	82%	07/01
MotoGP	Rennspiel	THQ	61%	03/02
MX 2002 feat. Ricky Carmichael	Rennspiel	THQ	57%	12/01
Top Gear GT Championship	Rennspiel	Mitsui	54%	07/01

Rollenspiele

Mega Man Battle Network	Rollenspiel	Ubi Soft	76%	12/01

Sci-Fi-Rennspiele

F-Zero MAXIMUM VELOCITY	Rennspiel	Nintendo	85%	07/01

Shoot 'em Up

Dark Arena	Ego-Shooter	THQ	72%	03/02
Doom (GBA)	Ego-Shooter	Activision	88%	01/02
Ecks vs. Sever	Ego-Shooter	Ubi Soft	77%	02/02
Gradius Advance	Shoot 'em Up	Konami	84%	11/01
Iridion 3D	Shoot 'em Up	THQ	70%	10/01
Phalanx	Shoot 'em Up	Kemco	80%	12/01

Simulation

Creatures	Simulation	Swing!	81%	12/01
Jurassic Park III: Park Builder	Simulation	Konami	72%	10/01

Sportspiele (Sonstige)

Boxing Fever	Boxen	THQ	83%	03/02
Dave Mirra Freestyle BMX	Sport	Acclaim	81%	12/01
ESPN Final Round Golf	Golf	Konami	68%	10/01
ESPN Int. Winter Sports	Sport	Konami	75%	03/02
ESPN X Games Skateboarding	Skateboarding	Konami	68%	12/01
Fire Pro Wrestling	Wrestling	Ubi Soft	82%	05/01
Freestyle Scooter	Sport	Ubi Soft	74%	12/01
Matt Hoffman's Pro BMX	Biking	Activision	80%	01/02
NBA Jam Advance	Basketball	Acclaim	54%	02/02
No Rulez Get Phat	Skateboarding	TDK	74%	01/02
Ready 2 Rumble: Round 2	Boxen	Konami	69%	07/01
Salt Lake 2002	Sport	Ubi Soft	51%	03/02
Super Dodge Ball Advance	Sport	Ubi Soft	76%	11/01
Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboarding	Activision	88%	07/01
WWF Road to Wrestlemania	Wrestling	THQ	70%	12/01

Strategie

Advance Wars	Strategie	Nintendo	88%	02/02
Mech Platoon	Strategie	Kemco	85%	01/02

Was kommt wann?

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
März				
Biene Maja: Das gr. Abenteuer	Jump & Run	Acclaim	81%	März
Breath of Fire	Rollenspiel	Ubi Soft	82%	28. März
Broken Sword – Baphomets Fluch	Adventure	Ubi Soft	80%	28. März
Casper	Jump & Run	Virgin Interactive	73%	März
E.T. Der Außerirdische	Action-Adventure	Ubi Soft	51%	21. März
Fila Decathlon	Sportspiel	THQ	85%	Ende März
Golden Sun	Rollenspiel	Nintendo	85%	März
Invader	Action	THQ	74%	28. März
Jimmy Neutron	Action	THQ	71%	22. März
Klonoa: Empire of Dreams	Jump & Run	Infogrames	85%	28. März
Mike Tyson Boxing	Boxen	Ubi Soft	70%	7. März
Penny Racers	Rennspiel	THQ	75%	28. März
Shrek Swamp Kart Racing	Rennspiel	TDK Interactive	72%	28. März
Sonic Advance	Jump & Run	Infogrames	85%	14. März
Super Black Bass Advance	Simulation	Ubi Soft	---	28. März
Tekken Advance	Beat 'em Up	Infogrames	80%	28. März
Tom Clancy's Rainbow Six	Action	Ubi Soft	83%	21. März
Tony Hawk's Pro Skater 3	Skateboarding	Activision	90%	März
X-BLADEZ: In-Line Skater	Sport	Ubi Soft	58%	28. März
April				
Downforce	Rennspiel	Virgin Interactive	---	April
Eggo Mania	Geschicklichkeit	Kemco	85%	Ende April
Grand Theft Auto 3	Rennspiel	BigBen Interactive	---	April
Hot Potato	Geschicklichkeit	Ubi Soft	78%	5. April
Ice Age	Action-Adventure	Ubi Soft	---	25. April
Maniac Racers Advance	Rennspiel	Konami	---	April
Pro Tennis: WTA Tour	Tennis	Konami	---	April
Scrabble	Geschicklichkeit	Ubi Soft	---	5. April
Smuggler's Run	Rennspiel	BigBen Interactive	---	April
Space Invaders	Shoot 'em Up	Activision	---	April
Super Mario World	Jump & Run	Nintendo	92%	12. April
Tiny Toons: Wacky Stackers	Geschicklichkeit	Swing!	80%	Anfang April
Zone of the Enders: Fist of Mars	Action	Konami	---	April
Mai				
Black Belt Challenge	Sport	THQ	---	17. Mai
Breath of Fire 2	Rollenspiel	Ubi Soft	---	30. Mai
Britney's Dance Beat	Simulation	THQ	---	Ende Mai
Crazy Chase	Action	Kemco	---	Mai
Mister Driller 2	Geschicklichkeit	Infogrames	---	Mai
Muppet Pinball Mayhem	Flipper	Ubi Soft	---	16. Mai
Pinball Challenge Deluxe	Flipper	Ubi Soft	---	30. Mai
Spider-Man: The Movie	Action	Activision	---	Mai
Star Wars Ep. 2: Klonkrieger	Action	THQ	---	16. Mai
Tennis Davis Cup	Tennis	Ubi Soft	---	30. Mai
Tiny Toons Adventures	Action	Swing!	---	Ende Mai
Top Gun	Action	Virgin Interactive	---	Mai
Total Soccer Manager	Simulation	Ubi Soft	---	9. Mai
VIP	Action	Ubi Soft	---	30. Mai
Woody Woodpecker	Jump & Run	Kemco	---	Mai
Juni				
Animaniacs: Pinky and Brain	Action	Swing!	---	Ende Juni
BONX	Geschicklichkeit	Ubi Soft	---	6. Juni
Boulder Dash	Geschicklichkeit	Kemco	---	Ende Juni
Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	Ubi Soft	---	6. Juni
Disneys Lilo & Stitch	Action	Ubi Soft	---	13. Juni
Dokapon: Monster Hunter	Rollenspiel	Ubi Soft	---	13. Juni
Monster Jam Max. Dest.	Action	Ubi Soft	---	27. Juni
Sabrina	Action-Adventure	Ubi Soft	---	6. Juni
Street Fighter Alpha 3	Beat 'em Up	Ubi Soft	---	6. Juni
Virtual Sea-Monkeys	Simulation	Swing!	---	Ende Juni

Fortsetzung nächste Seite

Worms Blast	Action	Ubi Soft	---	13. Juni
Worms World Party	Action	Ubi Soft	---	6. Juni
Juli				
Chessmaster	Schach	Ubi Soft	---	18. Juli
August				
Disneys Peter Pan	Action	Ubi Soft	---	1. August
September				
Animaniacs: Full Fat	Jump & Run	Swing!	---	Mitte September
Disneys Dschungelbuch	Action-Adventure	Ubi Soft	---	September
Robocop	Action	Virgin Interactive	---	September
Oktober				
James Pond: Robocod	Jump & Run	Swing!	---	Anfang Oktober
November				
Disneys Treasure Planet	Action	Ubi Soft	---	November
E.T. The Dark Alliance	Action	Ubi Soft	---	November
Hot Wheels	Rennspiel	THQ	---	November
Weitere Veröffentlichungen 2002				
Aerial Aces	Action	THQ	---	1. Quartal
Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge	Jump & Run	Nintendo	---	2002
Barbarian	Action	Virgin Interactive	---	2002
Buster's Bad Dream	Action	Swing!	---	1. Quartal
Diddy Kong Pilot	Rennspiel	Nintendo	---	2002
Ed, Edd & Eddie	Action	Ubi Soft	---	2002
Formula One	Rennspiel	Ubi Soft	---	2002
Johnny Bravo	Action	Ubi Soft	---	2002
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Trendsport	Activision	---	2. Quartal
Medal of Honor Underground	Action	Ubi Soft	---	2002
M&M's Minis Blast	Action	THQ	---	2. Quartal
NBA 2002	Basketball	Ubi Soft	---	2002
Need for Speed: Porsche Unleashed	Rennspiel	Ubi Soft	---	2002
Road Rash Jailbreak	Rennspiel	Ubi Soft	---	2002
Super Cross 2002	Rennspiel	Ubi Soft	---	2002
The Mummy	Action	Ubi Soft	---	2002
Thunderstrike	Action	Ubi Soft	---	2002
Tiger Woods PGA Tour 2002	Golf	Ubi Soft	---	2002
TOCA World Touring Cars	Rennspiel	Ubi Soft	---	2002
Triple Play 2002	Baseball	Ubi Soft	---	2002
Weitere Veröffentlichungen				
Animaniacs: 2nd Warthog Game	Action	Swing!	---	Anfang Januar 2003
Donkey Kong Coconut Crackers	Geschicklichkeit	Nintendo	---	Nicht bekannt
Metroid 4	Action	Nintendo	---	Nicht bekannt
Sabrewulf	Action-Adventure	Nintendo	---	Nicht bekannt

Was kommt wann?

NINTENDO GAMECUBE

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
Deutschland-Termine				
April/Mai				
Batman Vengeance	Action	Ubi Soft	---	3. Mai
Burnout	Rennspiel	Acclaim	---	3. Mai
Cel Damage	Rennspiel	Electronic Arts	---	3. Mai
Crazy Taxi	Rennspiel	Acclaim	---	3. Mai
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Trendsport	Acclaim	---	3. Mai
Disneys Donald Duck Quack Attack	Jump & Run	Ubi Soft	---	3. Mai
Disneys Tarzan Freeride	Action	Ubi Soft	---	3. Mai
ESPN Int. Winter Sports	Sport	Konami	---	3. Mai
Extreme-G 3	Rennspiel	Acclaim	---	3. Mai
FIFA Fußball WM 2002	Fußball	Electronic Arts	---	26. April
ISS 2	Fußball	Konami	---	3. Mai
Legends of Wrestling	Wrestling	Acclaim	---	3. Mai
Luigi's Mansion	Action	Nintendo	---	3. Mai
NBA Courtside 2002	Basketball	Nintendo	---	24. Mai
NHL Hitz 2002	Eishockey	Midway	---	3. Mai
Simpsons Road Rage	Rennspiel	Electronic Arts	---	10. Mai
Sonic Adventure 2 Battle	Jump & Run	Sega	---	3. Mai
Spider-Man: The Movie	Action	Activision	---	Mai
Star Wars: Rogue Squadron II	Action	LucasArts/ EA	---	3. Mai
Super Monkey Ball	Geschicklichkeit	Sega	---	3. Mai
Super Smash Bros. Melee	Beat 'em Up	Nintendo	---	24. Mai
Tony Hawk's Pro Skater 3	Trendsport	Activision	---	3. Mai
Universal Studios	Action	Kemco	---	3. Mai
Wave Race: Blue Storm	Rennspiel	Nintendo	---	3. Mai
Worms Blast	Geschicklichkeit	Ubi Soft	---	3. Mai
Juni				
Pikmin	Simulation	Nintendo	---	14. Juni
Soul Fighter	Action	Swing!	---	Mitte Juni
Juli				
Tetris Worlds	Geschicklichkeit	THQ	---	Mitte Juli
Toxic Grind	Trendsport	THQ	---	Mitte Juli
September				
Jimmy Neutron der mutige Erfinder	Jump & Run	THQ	---	Anfang September
MX 2003 feat. Ricky Carmichael	Rennspiel	THQ	---	Ende September
November				
Hot Wheels	Rennspiel	THQ	---	Ende November
Scooby-Doo! Night of 100 Frights	Action-Adventure	THQ	---	Ende November
Weitere Titel 2002				
18 Wheeler: American Pro Trucker	Rennspiel	Acclaim	---	2002
Batman: Dark Tomorrow	Action-Adventure	Kemco	---	3. Quartal
Bloody Roar: Primal Fury	Beat 'em Up	Activision	---	2. Quartal
Bomberman	Geschicklichkeit	Activision	---	2002
Dark Summit	Trendsport	THQ	---	2. Quartal
Eggo Mania	Geschicklichkeit	Kemco	---	Sommer
Eternal Darkness	Action-Adventure	Nintendo	---	3. Quartal
Evolution Worlds	Rollenspiel	Ubi Soft	---	2002
Gauntlet Dark Legacy	Action	Konami	---	2002
Inline Skating	Trendsport	Acclaim	---	2002
J. McGrath Supercross World	Rennspiel	Acclaim	---	2002
Mario Sunshine	Jump & Run	Nintendo	---	4. Quartal
Starfox Adventures: Dinosaur Planet	Action-Adventure	Nintendo	---	3. Quartal
Rayman 3 Hoodlum Havoc	Action-Adventure	Ubi Soft	---	2002
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	---	2002
Turok Evolution	Action-Adventure	Acclaim	---	September
Virtua Striker	Fußball	Sega	---	2002

Aktuelle GC-Entwicklungen

Welche GameCube-Spiele kommen zum oder kurz nach dem Start in Europa? Hier zeigen wir alle Titel im Überblick!

In der nächsten Ausgabe testen wir für euch die PAL-Version des Titels.

Titel: ....Batman Vengeance
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....3. Mai

In dieser Ausgabe gibt es neue Bilder von der GameCube-Version.

Titel: .....Burnout
Hersteller: .....Acclaim
Termin (D): .....3. Mai

Dieses Spiel ist definitiv nichts für Anhänger der Verkehrsserie *Der 7. Sinn*.

Titel: .....Crazy Taxi
Hersteller: .....Acclaim
Termin (D): .....3. Mai

Der virtuelle Dave Mirra versprüht nicht ganz den Charme eines Tony Hawk.

Titel: .Dave Mirra Freestyle BMX 2
Hersteller: .....Acclaim
Termin (D): .....3. Mai

Vorsicht, wütender Enterich! In diesem Jump & Run dreht Donald auf.

Titel: .Donald Duck Quack Attack
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....3. Mai

Besonders jüngere Tarzan-Fans dürften Gefallen an dem Spielprinzip finden.

Titel: .Disneys Tarzan Freeride
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....3. Mai

Die Olympiade hat euch nicht gereicht? Ab 3. Mai gibt es Nachschub!

Titel: .ESPN Int. Winter Sports
Hersteller: .....Konami
Termin (D): .....3. Mai

Sportsfreunde können sich ab 26. April bestens die Zeit bis zur WM vertreiben.

Titel: ..FIFA Fußball WM 2002
Hersteller: .....Electronic Arts
Termin (D): .....26. April

Mal sehen, wer die Gunst der Fußballfans auf dem GameCube für sich gewinnt.

Titel: .....ISS 2
Hersteller: .....Konami
Termin (D): .....3. Mai

Bei Namen wie Hulk Hogan oder Bret Hart geraten Fans sofort ins Schwärmen.

Titel: ...Legends of Wrestling
Hersteller: .....Acclaim
Termin (D): .....3. Mai

Action

Mario? Mario? Am 3. Mai erhallen die verzweifelten Rufe Luigis auch in Europa.

Titel: .....Luigi's Mansion
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....3. Mai

Action-Adventure

In unserer Reportage über Shigeru Miyamoto findet ihr neue Bilder!

Titel: .....Mario Sunshine
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....4. Quartal

Eishockey

Schulterpolster anlegen und Mundschutz rein! Ab 3. Mai geht es knallhart zur Sache.

Titel: .....NHL Hitz 2002
Hersteller: .....Midway
Termin (D): .....3. Mai

Action-Adventure

In dieser Ausgabe lest ihr alles zum gleichnamigen Kinofilm. Start: 21. März!

Titel: .....Resident Evil
Hersteller: .....Capcom
Termin (D): 2002

Jump & Run

Wir sind gespannt, welches der berühmten Maskottchen am besten ankommt.

Titel: .Sonic Adventure 2 Battle
Hersteller: .....Sega
Termin (D): .....3. Mai

Action

Wenn das Spiel kein Verkaufsschlager wird, verspeist die Redaktion das 64DD!

Titel: Star Wars Rogue Squadron II
Hersteller: .....LucasArts
Termin (D): .....3. Mai

Geschicklichkeit

Obwohl wir prinzipiell gegen Tierversuche sind, finden wir das Spiel spaßig.

Titel: .....Super Monkey Ball
Hersteller: .....Sega
Termin (D): .....3. Mai

Beat 'em Up

Auf dieses Spiel wartet auch in Europa eine riesige Fangemeinde.

Titel: Super Smash Bros. Melee
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....24. Mai

Skateboarding

Dieser Titel darf definitiv in keiner gut sortierten GC-Spielesammlung fehlen.

Titel: Tony Hawk's Pro Skater 3
Hersteller: .....Activision
Termin (D): .....3. Mai

Action

Die Idee überzeugt, die technische Umsetzung jedoch leider nicht.

Titel: .....Universal Studios
Hersteller: .....Kemco
Termin (D): .....3. Mai

Rennspiel

Hohe Wellenberge und rücksichtslose Konkurrenten warten ab 3. Mai auf euch.

Titel: .Wave Race: Blue Storm
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....3. Mai

Action

Auch auf dem GameCube bekriegen sich die waffenstrotzenden Würmer ohne Gnade.

Titel: .....Worms Blast
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....3. Mai

Zoo Cube	Action	Acclaim	---	2002

Erscheint voraussichtlich 2002 in Japan/USA

März				
007 Agent im Kreuzfeuer	Action	Electronic Arts	---	März (USA)
Battle Fengshen Yanyi	Action	Koei	---	29, März (Japan)
Biohazard	Action-Adventure	Capcom	---	22. März (Japan)
Doshin the Giant	Simulation	Nintendo	---	14. März (Japan)
Groove Adventure Rave	Entertainment	Konami	---	20. März (Japan)
Home Run King	Baseball	Sega	---	März (USA)
NBA 2K2	Basketball	Sega	---	19. März (USA)
NBA Street	Basketball	Electronic Arts	---	22. März (Japan)
NFL Blitz 2002	Football	Midway	---	31. März (USA)
Pac-Man World 2	Arcade	Namco	---	11. März (USA)
Real World Soccer 2002	Fußball	Konami	---	14. März (Japan)
Sega Soccer Slam	Fußball	Sega	---	März (USA)
Spy Hunter	Rennspiel	Midway	---	März (USA)
April				
Rune	Rollenspiel	From Software	---	25.April (Japan)
Juni				
WWF WrestlemaniaX8	Wrestling	THQ	---	17. Juni (USA)
MLB Slugfest 2003	Baseball	Midway	---	30. Juni (USA)
Red Card Soccer	Fußball	Midway	---	30. Juni (USA)

Weitere Veröffentlichungen in Japan/USA 2002

BloodRayne	Action	Majesco	---	Ende 2002 (USA)
Dinotopia	Action	TDK Mediactive	---	Ende 2002 (USA)
Galleon	Action-Adventure	Interplay	---	2002
Hot Wheels	Rennspiel	THQ	---	2002
Kameo: Elements of Power	Action-Adventure	Nintendo	---	2002
Kirby's Tilt 'n' Tumble 2	Geschicklichkeit	Nintendo	---	Frühjahr (Japan)
Knockout Kings 2002	Boxen	Electonic Arts	---	2002 (USA)
Largo Winch	Action-Adventure	Ubi Soft	---	2002
Metroid Prime	Action	Nintendo	---	2002 (USA)
Phantasy Star Online	Rollenspiel	Sega	---	2002 (Japan)
Pokémon	Rollenspiel	Nintendo	---	2002 (Japan)
Rally Simulation	Rennspiel	Ubi Soft	---	2002
Robotech	Action	TDK Mediactive	---	Ende 2002 (USA)
Rocket Power	Action	THQ	---	2002
Rogue Spear	Action	Ubi Soft	---	2002 (USA)
Rugrats	Action	THQ	---	2002 (USA)
Shrek	Action	TDK Mediactive	---	Ende 2002 (USA)
Soul Calibur 2	Beat 'em Up	Namco	---	2002 (Japan)
SpongeBob SquarePants	Nicht bekannt	THQ	---	2002
The Powerpuff Girls	Action	Bam!	---	2002
Tom Clancy's Rainbow Six RS	Action	Ubi Soft	---	2002 (USA)
Tomb Raider	Action-Adventure	Eidos	---	November (USA)
Zelda	Rollenspiel	Nintendo	---	2002 (Japan)

Angekündigte Titel ohne Termin

Donkey Kong Racing	Rennspiel	Nintendo	---	Nicht bekannt
Disney's Dinosaur	Action-Adventure	Ubi Soft	---	Nicht bekannt
Mario Kart	Rennspiel	Nintendo	---	Nicht bekannt
Matrix	Action-Adventure	Interplay	---	Nicht bekannt
Mickey Mouse	Action	Nintendo	---	Nicht bekannt
Resident Evil Zero	Action-Adventure	Capcom	---	Nicht bekannt
Resident Evil 2	Action-Adventure	Capcom	---	Nicht bekannt
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Capcom	---	Nicht bekannt
Resident Evil CODE: Veronica X	Action-Adventure	Capcom	---	Nicht bekannt
Resident Evil 4	Action-Adventure	Capcom	---	Nicht bekannt

Noch nicht offiziell bestätigte Titel:

Crash Bandicoot	Jump & Run	Konami	---	Nicht bekannt
Jurassic Park III	Action-Adventure	Konami	---	Nicht bekannt
Picassio	Action-Adventure	Promethean Design	---	Nicht bekannt
Saffire	Action-Adventure	Saffire	---	Nicht bekannt
Stunt Driver	Rennspiel	Climax	---	Nicht bekannt
The Road To El Dorado	Action-Adventure	Ubi Soft	---	Nicht bekannt
The Thing	Action-Adventure	Konami	---	Nicht bekannt
Thornado	Action	Factor 5	---	Nicht bekannt
Title Defense	Boxen	Climax	---	Nicht bekannt
Too Human	Action	Silicon Knights	---	Nicht bekannt
VIP	Action	Ubi Soft	---	Nicht bekannt
W. D. The Jungle Book R.G.	Tanz-Simulation	Ubi Soft	---	Nicht bekannt

GameCube-Lexikon

In Japan/USA erhältlich

18 Wheeler Pro American Trucker	Rennspiel	Acclaim	72%	(USA)
All-Star Baseball 2003	Baseball	Acclaim	---	(USA)
Animal Forest+	Simulation	Nintendo	---	(Japan)
Animal Leader	Simulation	Nintendo	82%	(Japan)
Cel Damage	Rennspiel	Electronic Arts	62%	(USA)
ESPN Int. Winter Sports 2002	Sport	Konami	74%	(USA)
FIFA 2002: Road to FIFA World Cup	Fußball	Electronic Arts	82%	(Japan)
Luigi's Mansion	Jump & Run	Nintendo	86%	(Japan)
Madden NFL 2002	Football	Electronic Arts	87%	(USA)
NBA Courtside 2002	Basketball	Nintendo	80%	(USA)
NBA Street	Basketball	Electronic Arts	82%	(USA)
NHL Hitz 2002	Eishockey	Midway	81%	(USA)
Pikmin	Simulation	Nintendo	88%	(Japan)
Simpsons Road Rage	Rennspiel	Electronic Arts	70%	(USA)
Smashing Drive	Rennspiel	Namco	61%	(USA)
Sonic Adventure 2 Battle	Jump & Run	Sega	81%	(Japan)
SSX Tricky	Snowboarding	Electronic Arts	83%	(USA)
Star Wars: Rogue Squadron II	Action	Lucas Arts	90%	(USA)
Super Monkey Ball	Geschicklichkeit	Sega	81%	(Japan)
Super Smash Bros. DX	Beat 'em Up	Nintendo	85%	(Japan)
Tony Hawk's Pro Skater 3	Skateboarding	Activision	88%	(USA)
Universal Studios	Action	Kemco	71%	(Japan)
Virtua Striker 3 ver. 2002	Fußball	Sega	68%	(Japan)
Wave Race: Blue Storm	Rennspiel	Nintendo	87%	(Japan)

CHART ATTACK

Leserchartsa

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	**(1)**	**Super Smash Bros.**	**N64**	**25**
2.	(2)	Zelda: Majora's Mask	N64	9
3.	(4)	Zelda: Ocarina of Time	N64	39
4.	(6)	Perfect Dark	N64	20
5.	(3)	Mario Party 3	N64	4
6.	(WE)	Pokémon Stadium 2	N64	4
7.	(WE)	Super Mario Advance	GBA	2
8.	(WE)	Conker's Bad Fur Day	N64	5
9.	(15)	Mario Kart 64	N64	23
10.	(11)	Mario Tennis	N64	15
11.	(NEU)	Dark Arena	GBA	1
12.	(12)	Zelda: Oracle of Ages/Seasons	GB	5
13.	(8)	Mario Kart: Super Circuit	GBA	4
14.	(13)	Banjo-Tooie	N64	9
15.	(5)	Wario Land 4	GBA	3

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, GBC, GBA, GC) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinander gewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Bestseller

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	**(4)**	**Pokémon Crystal Edition**	**GB**	**5**
2.	(5)	Wario Land 4	GBA	4
3.	(3)	Mario Kart: Super Circuit	GBA	5
4.	(WE)	Pokémon Stadium 2	N64	4
5.	(2)	Advance Wars	GBA	2
6.	(6)	Harry Potter	GBA	4
7.	(WE)	Wario Land 3	GB	2
8.	(9)	Super Mario Advance	GBA	5
9.	(1)	Harry Potter	GB	4
10.	(NEU)	Salt Lake 2002	GBA	1
11.	(WE)	Rayman Advance	GBA	2
12.	(7)	Spyro: Season of Ice	GBA	3
13.	(NEU)	Star Wars: Jedi Power Battles	GBA	1
14.	(NEU)	Die Monster AG	GB	1
15.	(8)	Zelda: Oracle of Ages/Seasons	GB	6

Nachdem es fast schon so schien, als würden sich die Pokémon langsam, aber sicher aus den vorderen Plätzen verabschieden, feierte die Crystal-Edition in diesem Monat ein beeindruckendes Comeback auf Platz 1. Der fiese Wario kletterte in den Charts bis auf Rang 2. Als einziges N64-Spiel hat es Pokémon Stadium 2 noch einmal in die Verkaufshitparade geschafft. Der Zauberlehrling Harry Potter hat dagegen einige Plätze eingebüßt. Bester Neueinsteiger unter den GBA-Spielen ist die winterliche Olympiade Salt Lake 2002.

Quelle: SATURN

Bestseller

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
		Bestseller Japan		
1.	**(2)**	**Animal Forest +**	**GC**	**3**
2.	(NEU)	Super Mario Advance 2	GBA	1
3.	(NEU)	Virtua Striker 3 ver. 2002	GC	1
4.	(1)	Smash Brothers DX	GC	4
5.	(NEU)	Sonic Advance	GBA	1
		Bestseller USA		
1.	**(1)**	**Super Smash Bros. Melee**	**GC**	**2**
2.	(3)	Super Mario Advance	GBA	8
3.	(5)	Zelda: Oracle of Ages/Seasons	GB	6
4.	(4)	Tony Hawk's Pro Skater 2	GBA	8
5.	(NEU)	NBA Street	GC	1

Most Wanted

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	**(1)**	**Super Smash Bros. Melee**	**GC**	**9**
2.	(8)	Luigi's Mansion	GC	6
3.	(3)	Star Wars Rogue Squadron II	GC	9
4.	(9)	Mario Sunshine	GC	3
5.	(5)	Zelda	GC	8
6.	(10)	Perfect Dark Zero	GC	6
7.	(NEU)	Pikmin	GC	1
8.	(NEU)	Wave Race: Blue Storm	GC	1
9.	(4)	Turok Evolution	GC	2
10.	(NEU)	Ice Age	GBA	1

Das N-Zone-Team

Wer steckt hinter der N-Zone? Wer schreibt die Artikel? Wer gestaltet die Seiten? Hier stellt sich unser Team kurz vor!

Hans Ippisch, 31 ***Redaktionsdirektor***
Tüftelt derzeit fleißig an dem Layout der N-Zone 05/02 und ist schon äußerst gespannt, wie die Leser das neue Design annehmen werden.

Jens Quentin, 32 ***Leitender Redakteur***
Will auf dem Freiplatz die Tricks von *NBA Street* auch real austesten. Die örtliche Chirurgie ist bereits in Alarmbereitschaft.

Jean-Reiner Jung, 30 ***Redakteur***
Ist zurzeit vom Pech verfolgt: Kurz hintereinander gaben erst seine PlayStation 2 und dann auch noch der Dreamcast den Geist auf.

Ahmet Iscitürk, 29 ***Redakteur***
Arbeitstier Ahmet hat doch tatsächlich eine Woche Urlaub genommen. Diesen und die Ernennung zum Redakteur hat er sich aber auch redlich verdient.

Fabian Sluga, 22 ***Volontär***
Unser Neuzugang ist in Rekordzeit von Brühl nach Nürnberg gezogen und schwärmt seinen neuen Kollegen nun vom Freizeitpark Phantasialand vor.

Werner Spachmüller, 25 ***Content Coordinator***
Seit kurzem ist Werner stolzer Vater einer Tochter. Der frisch gebackene Papa führte seine kleine Carmen unlängst der restlichen Redaktion vor.

Alexandra Böhm, 26 ***Senior Designer***
Musste ihren Papagei neulich im Beiboot zu Wasser lassen, da ihre defekte Waschmaschine das halbe Haus unter Wasser gesetzt hat.

Christian Harnoth, 30 ***Senior Designer***
Hat sich zuletzt beim Bowlen mit den Kollegen aus diversen Redaktionen wacker geschlagen und konnte sich über einen zweiten Platz freuen.

Redaktions-Charts

Welche Games sind innerhalb der Redaktion besonders beliebt?

1. Super Mario World (GBA)
2. NBA Street (GC)
3. FILA Decathlon (GBA)
4. Breath of Fire (GBA)
5. 18 Wheeler Pro American Trucker (GC)

Nur absolute Top-Spiele mit einer Gesamtwertung von mindestens 85 % erhalten von uns den begehrten Hitstempel.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): April 2001

Mit diesem Import-Stempel werden noch nicht in Deutschland erhältliche Spiele gekennzeichnet.

Spiel des Monats

Game Boy Advance
Super Mario World

Seite 50

Schon die japanische Version der Klassiker-Konvertierung versetzte die Jump&Run-Fangemeinde der Redaktion in Verzückung. Die europäische Fassung erscheint am 12. April. Besonders löblich ist dabei, dass Nintendo in mühevoller Arbeit komplett deutsche Bildschirmtexte integriert hat. Das geniale Gameplay mit einem ausgefeilten Leveldesign und vielen geheimen Levels ist sowieso über jeden Zweifel erhaben. Warum Fans von klassischen Plattform-Games auf jeden Fall bis zum 12. April sparen sollten, erfahrt ihr in dieser Ausgabe auf Seite 50.

Alle Tests im Überblick

GameCube

18 Wheeler American Pro Trucker 32
Animal Leader 48
NBA Street 30
Smashing Drive 44
Virtua Striker 3 ver. 2002 34

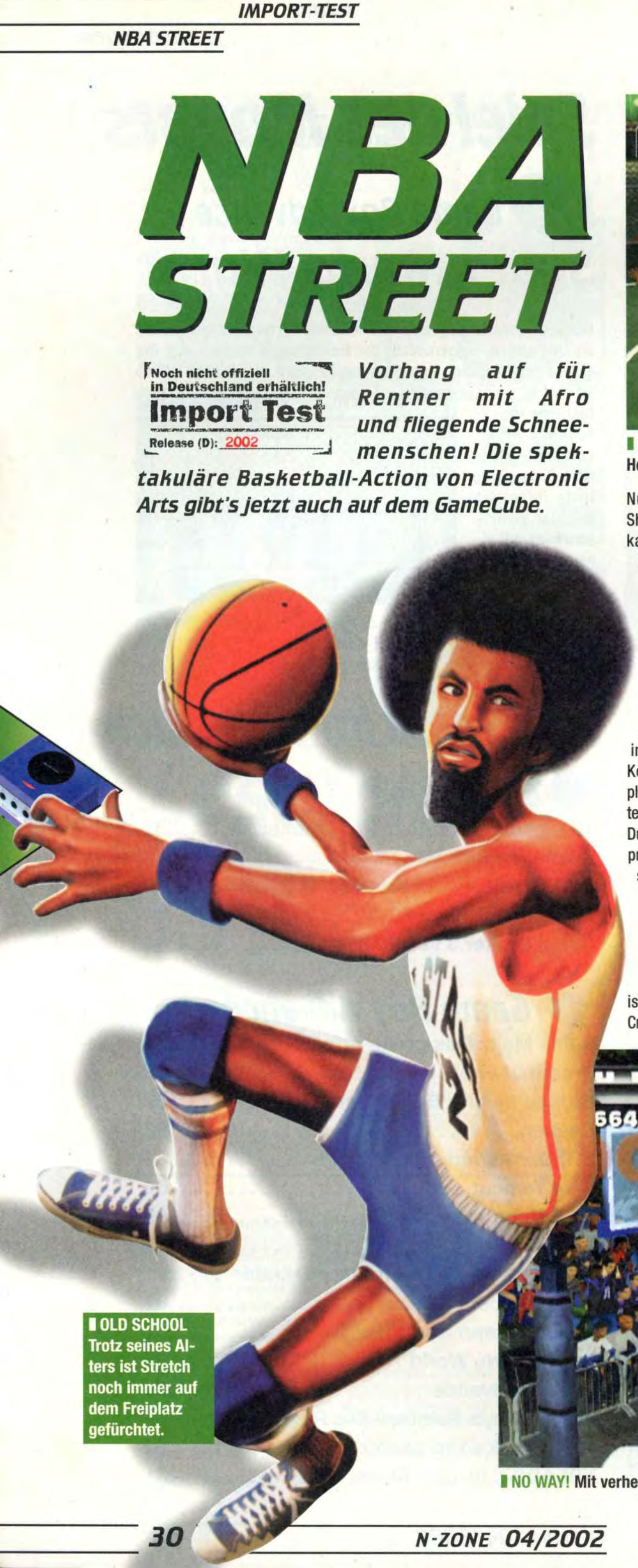
Game Boy Advance

Biene Maja: Das große Abenteuer 60
Breath of Fire 54
Broken Sword: Baphomets Fluch 58
Casper 62
E.T. Der Außerirdische 61
F-14 Tomcat 62
FILA Decathlon 59
Invader 61
Jimmy Neutron: Der mutige Erfinder 61
Penny Racers 62
Shrek Swamp Kart Speedway 62
Super Mario World 50
Tekken Advance 56
Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear ..60
Tony Hawk's Pro Skater 3 52
XBLADEZ: In-Line Skater 61

NBA STREET

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): 2002

Vorhang auf für Rentner mit Afro und fliegende Schneemenschen! Die spektakuläre Basketball-Action von Electronic Arts gibt's jetzt auch auf dem GameCube.



OLD SCHOOL Trotz seines Alters ist Stretch noch immer auf dem Freiplatz gefürchtet.

DAMEN BEIM DUNKING Hier mischen die Mädels den Gegner auf. Hoffentlich hält die Frisur bei diesen Dribblings.

Nur noch fünf Sekunden auf der Shot-Clock. Nachdem seine Teamkameraden bereits zweimal den Korb verfehlt haben, schnappt sich His Airness Michael Jordan den Ball, um ihn in die Reuse zu hämmern. Was schon in diversen NBA-Finals geglückt ist, muss schließlich auch auf dem legendären Freiplatz The Cage in New York möglich sein. Jordan springt ab und schwebt in unverwechselbarer Weise zum Korb. Wie aus dem Nichts taucht plötzlich ein weißer Gigant mit Zottelhaaren vor ihm auf und blockt den Dunkingversuch mit seinen Riesenpranken. Der riesige Yeti hat damit seinem Team den Sieg gesichert!

Hangtime

Eine Spielsituation, wie sie bei NBA Street an der Tagesordnung ist. Zusätzlich zu der Crème de la Crème der besten Basketballliga betreten nämlich auch diverse Streetball-Legenden und allerlei seltsame Gestalten die zwölf in den USA verteilten Freiplätze. Neulinge lassen sich im Rahmen der Street School von Joe „The Show" in die Besonderheiten des Streetball einweisen. Schnell wird klar, dass es sich um alles andere als ein körperloses Spiel handelt. Da wird geschubst, geblockt und gedunkt, was das Zeug hält. Bei den heißen Matches in den Hinterhöfen New Yorks, im eisigen Boston oder im sonnigen Miami sucht man einen Schiri ebenso vergebens wie Auslinien. Lediglich die Shot-Clock erinnert an eine „normale" NBA-Partie, ansonsten lautet das Motto: Play hard or get out! Wer sich für hart genug hält, tritt im City-Circuit-Modus gegen die besten Teams aus der NBA sowie gegen die Champs vom Freiplatz an. Als Belohnung für einen Sieg darf man sich einen Spieler aus dem unterlegenen Team herauspicken. Hat man erst

NO WAY! Mit verheerenden Blocks kann man das gegnerische Team zermürben.

KÖRPERLOS? Mithilfe des C-Sticks stellt euer Teamkamerad einen nützlichen Offensivblock.

LET IT SNOW Selbst bei Schnee und Eiseskälte drehen die Superstars der Spurs voll auf.

einmal NBA-Größen wie Michael Jordan, David Robinson oder Allan Iverson im Team, steigen die Siegchancen gegen die harten Jungs von der Straße ganz beträchtlich. Wer diese Teams vom Platz fegt, kann dann Typen wie den Scharfschützen Drake, den riesigen Japaner Takashi oder den erfahrenen Stretch rekrutieren. Selbst gebastelte Spieler können mit besseren Werten ausgestattet und somit zu echten Superstars ausgebildet werden. Mit solchen Dream Teams könnt ihr dann im Hold-the-Court-Modus antreten, bei dem eine Siegesserie mit hoher Punktzahl gefordert wird.

IMPOSANT Der Gamebreaker bringt massig Punkte und kann ein ganzes Match mit einem einzigen Wurf kippen.

Spielspaß statt Spieltiefe

Schon bald nach dem Tip-off wird deutlich, dass bei *NBA Street* nur eins zählt: Fun! Das Gameplay beschränkt sich auf Passen, Werfen und Blocken. Für ganz Anspruchsvolle besteht die Möglichkeit, im Angriff mittels C-Stick einen Block zu setzen, um dem ballführenden Spieler einen offenen Schuss zu ermöglichen. Ansonsten wird gestopft, was der Korb hält. Kombiniert man die Turbo-Funktion mit den Y/X-Tasten, spielen die Cracks ihre Gegner mit irren Moves schwindelig. Das sorgt für viele Punkte und eine ausgefüllte Gamebreaker-Anzeige. Ist diese voll, kann man mit einem Gamebreaker den Gegner erniedrigen. Neben fetten Punktzahlen „klaut" man dem anderen Team die Anzahl von Punkten, die man selbst erzielt hat. Trifft man also von jenseits der Dreipunktlinie, erhält man zwei Punkte plus zwei Punkte vom Gegner! Damit lassen sich verloren geglaubte Matches noch herumreißen. Technisch zeigt sich der Titel von der besten Seite. Die Animationen der detaillierten Spieler sind absolut sehenswert, das Geschehen bleibt auch bei schnellen Fast-Breaks und tollen Sprungeinlagen stets flüssig. Im Hintergrund bestaunen vereinzelte Zuschauer das Spiel, typische Wahrzeichen der Städte, Autos und nette Details wie wehendes Laub erfreuen das Spielerherz. Auch für die Ohren wird einiges geboten. Rotzfreche Kommentare wechseln sich mit Trash-Talk und Zwischenrufen der Fans ab.

Jens Quentin

FROM DOWNTOWN Schüsse hinter der 3er-Linie bringen zwei Punkte.

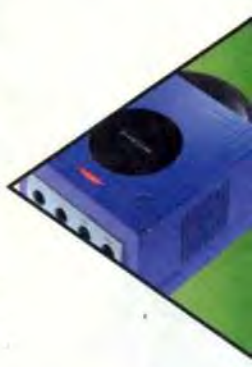
INFO

FREAKSHOW

Wer erfolgreich spielt, wird nicht nur mit prominenten NBA-Superstars, sondern auch mit recht skurrilen Gestalten belohnt. Wo sonst hat man schon einmal die Gelegenheit, mit einem Alien oder einem Schneemenschen auf Korbjagd zu gehen? Auch diverse Snowboarder aus SSX Tricky versuchen sich als Basketballspieler. Der Reiz, mit diesen Extra-Spielern die Stars aus der besten Basketballliga der Welt vorzuführen, macht einen Teil der Faszination von NBA Street aus.

AIR YETI So hat selbst Messner den Yeti noch nicht erlebt.

DÜRR Wer Sato freispielt, hat keine Probleme beim Rebound.



BEWERTUNG

Titel: ..... *NBA Street*
Genre: ..... *Basketball*
Spieler: *1-2*
Speichern: ..... *MemoryCard*
Schwierigkeitsgrad: ..... *3 Spielstufen*
Umfang: ..... *3 Spielmodi*
Hersteller: ..... *Electronic Arts*
Sprache: ..... *Englisch*
Deutschland-Termin: *2002*
Störfaktor Sprache: ..... *Gering*
Internet: ..... *www.easports.com*

Grafik: *84%*
Sound: *76%*
Dauerspaß: *79%*

Gesamtwertung: **82%**

IMPORT

Beurteilung: Herrlich abgedrehtes Basketball-Spektakel mit leichten Gameplay-Schwächen.

MEINE MEINUNG!

In den ersten Partien wird man von dem furiosen Basketball-Feuerwerk regelrecht verzaubert. Die Motivation, neue Spieler zu rekrutieren, lässt einen immer wieder begeistert den Court betreten. Hat man aber erst einmal alle Extraspieler im eigenen Team und das auf Dauer eintönige Gameplay (Block-Trick-Dunk) durchschaut, sinkt die Motivationskurve doch beträchtlich. Darüber hinaus ist es ärgerlich, dass die Matches immer künstlich spannend gehalten werden. Liegt man mal mit zehn Punkten vorn, gelingen selbst den besten Spielern die einfachsten Würfe nicht, während das gegnerische Team alles versenkt. Wer auf technisch umwerfende Basketball-Action ohne großen Tiefgang steht, für den ist NBA Street aber trotzdem Pflicht. Jens

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER

Gentlemen, please start your engines! Bei 18 Wheeler steigt ihr in das Cockpit monströser Trucks – Höflichkeit ist hier allerdings fehl am Platz.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!

Import Test

Release (D): Ende Mai

KEINE GNADE Ohne Erbarmen jagt ihr bei 18 Wheeler über die Highways der USA. Dabei geht es oft heiß her.

Wroom – der Motor meines 20-Tonners heult laut auf, als ich aufs Gas trete. Dichter Qualm schießt aus den Auspuffrohren hinter meiner Führerkabine und mein Truck macht einen Satz nach vorne. Vor mir kutschiert ein langsam fahrender Bus – und das immer, wenn man's eilig hat! Ich schalte einen Gang runter, sauge mich im Windschatten an und setze zum Überholen an. Mit einem Affenzahn schneide ich den auf der linken Spur hinter mir fahrenden Pkw und schiebe mich an dem Bus vorbei. Dabei gerate ich auf den Grasabschnitt auf der Fahrbahnmitte, semmle eine Laterne um und mache ein parkendes Fahrzeug platt. Mein misslungenes Manöver scheint der Ladung auf meinem Anhänger nicht gut bekommen zu sein, denn sie quietscht bedrohlich – doch das ist jetzt egal, ich bin im Ziel. Und das vor meinem direkten Konkurrenten – das gibt noch mal einen Bonus!

Fahrprüfung

So läuft es meistens bei *18 Wheeler*, einem actionorientierten Truckergame! Sega veröffentlichte den Actionspaß 1999 in der Spielhalle,

GELÄNDEGÄNGIG In den Bergen müsst ihr mit eurem Truck besonders aufpassen, um nicht von der Strecke abzukommen.

AUS DEM WEG Mit eurem PS-Monster schiebt ihr lästige Pkws einfach auf die Seite. Hoffentlich haben wir eine gute Versicherung.

FAST GESCHAFFT Nur noch ein kleines Stück und unser Truck hat den rettenden Parkplatz innerhalb des Zeitlimits erreicht.

ZWEISPIELER-ACTION Trotz vier Controller-Ports am GameCube könnt ihr bei 18 Wheeler nur gegen einen weiteren Freund antreten.

Versionen für den Dreamcast und die PlayStation 2 folgten. Nun könnt ihr euch auch auf dem GameCube hinter das Steuer eines 20-Tonners klemmen. Im Arcade-Modus wählt ihr einen von fünf Trucks und eure Ladung. Je schwerer eure Ladung, desto höher die Siegprämie – und desto langsamer seid ihr unterwegs. Das Problem hierbei ist, dass ihr nur wenig Zeit habt, um die Checkpoints auf der Strecke zu erreichen. Eine weitere Prämie erhaltet ihr, wenn ihr vor eurem Kontrahenten ankommt – einem anderen Trucker, der auf der Strecke rumheizt, als wäre der Teufel persönlich hinter ihm her. Der kurzweilige Spaß endet allerdings recht schnell, nach nur sieben Strecken ist schon Schluss! Habt ihr den Arcade-Modus durchgezockt, könnt ihr euch noch an den Challenges versuchen. Hier müsst ihr mit eurem Truck innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits in einer markierten Fläche einparken. Was sich einfach anhört, gestaltet sich als äußerst schwieriges Unterfangen. Berührt ihr eine Wand, ein umherstehendes Auto oder einen der herumliegenden Gegenstände, bekommt ihr wertvolle Sekunden abgezogen. Erschwerend kommt hinzu, dass ihr nicht nur vorwärts einparken müsst, sondern auch rückwärts. Und wer einmal einem Lkw beim Rückwärtsfahren zugeschaut hat, weiß, wie schwierig das ist! Vier Challenges stehen euch zur Verfügung, wobei ihr auf jedem der Kurse etwa fünfmal einparken müsst. Habt ihr auch das geschafft, dürft ihr euch an weiteren Challenges versuchen, die aber nach einer gewissen Eingewöhnungszeit auch recht schnell gemeistert sind.

Grafikschwächen

Die Grafik von *18 Wheeler* ist ein zweischneidiges Schwert. Den gut aussehenden Trucks und den liebevollen Details (Lkw blinkt beim Überholen, Talisman baumelt über dem Armaturenbrett) stehen ein deutlich sichtbarer Bildschirmaufbau und häufige Pop-ups gegenüber. Diese technischen Unzulänglichkeiten sollten mit der Grafikpower des GameCube eigentlich der Vergangenheit angehören. Immerhin läuft der Zweispielermodus flüssig. Ähnlich wie bei der Grafik verhält es sich mit dem Sound. Während die Musik unauffällig daherdudelt, wächst euch der kräftig röhrende Motorensound eurer Trucks schnell ans Herz. Die Steuerung wurde perfekt an den GameCube-Controller angepasst. Mit A könnt ihr hoch- und runterschalten, B ist für den Rückwärtsgang, X für die Hupe und mit Y schaltet ihr zu einer anderen Ansicht. Die analogen Schultertasten nutzt ihr zum Bremsen und Gasgeben, was ihr besonders bei den Challenges zu schätzen lernt, wo ihr besonders feinfühlig fahren müsst.

Fabian Sluga

TWISTER LÄSST GRÜSSEN Ein Tornado räumt die Strecke auf und schiebt einen Lkw genau auf uns zu – na, wenn das mal gut geht!

INFO

18-Wheeler-Historie

Die GameCube-Version ist bereits die dritte Umsetzung von 18 Wheeler. 1999 veröffentlichte Sega die spaßige Spielhallenversion im schicken Truck-Design mit zwei Auspuffrohren und riesigem Lenkrad. Zwei Jahre später ließen die Sega-Mannen die 20-Tonner auf den Dreamcast los. Trotz der damals schon vorhandenen Grafikmängel sieht diese Version etwas besser aus als die vor kurzem erschienene PS2-Version. Für die Konsolenversionen für Sonys und Nintendos aktuelle Flaggschiffe war jedoch nicht Sega, sondern die Programmierer von Acclaim verantwortlich.

BEWERTUNG

Titel:.18 Wheeler American Pro Trucker
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-2
Speichern:.....MemoryCard
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Umfang:.....7 Strecken
Hersteller: .....Acclaim
Sprache:.....Englisch
Deutschland-Termin:.....Ende Mai
Störfaktor Sprache: .....Gering
Internet:.....www.sega.com

Grafik: 73%
Sound: 71%
Dauerspaß: 69%

Gesamtwertung: **72%**

IMPORT

Beurteilung: Amüsantes, aber leider viel zu kurzes Trucker-Game mit unnötigen Technikschwächen.

MEINE MEINUNG!

In 18 Wheeler steckt durchaus Potenzial für ein gutes Spiel. Wenn man im Arcade-Modus mit einem 20 Meter langen Truck über amerikanische Highways braust, macht das ordentlich Laune. Schade, dass der Spaß schon nach zwei Stunden zu Ende ist. Die teilweise nervigen Einparkübungen bei den Challenges sind kein Ersatz für den zu kurz geratenen Arcade-Modus. Hätte Acclaim ein paar zusätzliche Strecken designt und an der Grafik gearbeitet, dann hätte aus 18 Wheeler ein Hit werden können. Alles in allem ist die GameCube-Version von 18 Wheeler eine simple Konvertierung des Sega-Hits und somit das, was es schon immer war: ein kurzweiliges Vergnügen mit geringem Langzeitspielwert. *Fabian*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

TEMPO! Standardsituationen müssen innerhalb von fünf Sekunden ausgeführt werden. Ist Holland eigentlich bei der WM dabei?

TRAINING Bei einem Trainingsspielchen bereiten sich die brasilianischen Kicker auf den nächsten Gegner vor.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): 2002

VIRTUA STRIKER 3 VER. 2002

In Japan haben die Sega-Kicker schon den Spielbetrieb aufgenommen.

Nachdem die Fußballer aus dem Hause Sega den Sprung aus der Spielhalle auf den Dreamcast geschafft haben, wird in Japan seit Februar auch auf dem GameCube gekickt. Schon kurz nach dem Einlegen der Mini-DVD gibt es die erste kleine Enttäuschung: Leider kann man im Optionsmenü nicht wie bei anderen Spielen (*Smash Brother DX*, *Sonic Adventure 2 Battle*) die Bildschirmtexte umstellen, so dass man mit den japanischen Schriftzeichen vorlieb nehmen muss.

Mehr Modi und Mannschaften

Zunächst fällt das deutlich aufgestockte Kontingent an Nationalmannschaften auf. Man hat die Wahl aus 64 Teams und kann entweder mit Exoten wie Tonga oder den stärksten Ländern wie Brasilien oder Frankreich dem Leder hinterherjagen. Der obligatorische Spieler-Editor ist ebenso vorhanden wie die Möglichkeit, ein komplettes Team aus der Retorte zu erschaffen. Um sich mit der Steuerung vertraut zu machen, bietet sich ein Besuch des Trainingslagers an. Hier wärmt man sich im Rahmen netter Spielchen auf und verfeinert die Ballkontrolle. Ist man fit, kann man eine internationale Meisterschaft bestreiten oder in der Liga um Punkte kicken. Neben einem selbst konfigurierbaren Turnier lockt der Ranking-Mode an den Controller. Wer nacheinander mehrere Teams besiegt, sackt Bonuspunkte ein, die später unter anderem in geheime Teams reinvestiert werden. Zusätzlich zum aktiven Kicken kann man sich im Modus Road to Internatio-

ARTISTISCH Der deutsche Stürmer versucht, das Tor des Jahres zu schießen. Gebannt schauen die Verteidiger zu.

COACHING-ZONE Genau wie im richtigen Fußballalltag wollen die Trainer immer ganz nah am Geschehen sein.

GUT SCHLUCK! Dieser Kicker feiert seinen Torerfolg auf eher ungewöhnliche Weise. Besonders die Fankulisse ist gut gelungen.

VÖLLIG FREI Unten links erkennt ihr die Anzeige, mit der man die Schussstärke festlegt. Darunter befinden sich die Strategieanzeigen.

nal Cup als virtueller Uli Hoeneß betätigen und vom Manager-Büro aus Spielpläne festlegen, unmotivierte Profis feuern und neue Talente in die Mannschaft holen.

Entscheidend ist auf dem Platz

Schon in den ersten Spielminuten wird deutlich, dass an einem entscheidenden Manko des Dreamcast-Vorgängers nichts geändert wurde: Auch bei *Virtua Striker 3 ver. 2002* lässt sich die Kameraposition nicht verändern. Aufgrund der sehr nahen, seitlichen Perspektive bleibt dem Spieler der größte Teil des Spielfeldes verborgen. Da hilft leider auch der Radar am Bildrand nichts, denn ehe man sich dort orientiert hat, wurde einem schon der Ball weggegrätscht. Das Ergebnis sind hektische Kurzpässe und ein eher unkontrollierter Spielaufbau. Dazu passt, dass es nur drei Knöpfe gibt, die bei der simplen Steuerung von Belang sind. Passen, Flanken, Schießen, Grätschen: Das sind die Aktionen, auf die sich der Kick beschränkt. Die Grafik ist dagegen tadellos und begeistert mit flimmerfreiem, stets flüssigem Spielverlauf, schönen Animationen und großen Spielermodellen.

Jens Quentin

MEINE MEINUNG!

Selbst von einem unkomplizierten Arcade-Kick kann man mehr erwarten. Eine veränderbare Kameraperspektive und anspruchsvolleres Gameplay und dieser grafisch beeindruckende Titel hätte das Zeug zum Tabellenführer. So aber ärgert man sich über CPU-Teams, gegen die selbst der 1. FC Köln wie ein Spitzenteam wirkt. Da wird der Ball auch in höheren Spielstufen unbedrängt ins Aus gebolzt oder gefoult wie die Kesselflicker. Die Ballphysik schwankt ebenso wie die Leistung der Keeper zwischen realistisch und lächerlich. Wer auf filigranen Fußball und bedachten Spielaufbau steht, macht um das hektische Gekicke besser einen weiten Bogen. *Jens*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:.....Virtua Striker 3 ver. 2002
Genre:.....Fußball
Spieler: 1-2
Speichern:.....MemoryCard
Schwierigkeitsgrad:.....5 Spielstufen
Umfang: .....6 Spielmodi
Hersteller:.....Sega
Sprache:.....Japanisch
Deutschland-Termin:.....2002
Störfaktor Sprache:.....Mittel
Internet: .....www.virtua-striker.com

Grafik: 84%
Sound: 71%
Dauerspaß: 66%

Gesamtwertung: 67%

IMPORT

Beurteilung: Grafisch Weltklasse, spielerisch Kreisklasse. Schade um die verschenkte Engine!

INFO

DIE VORGÄNGER

Nachdem sich der Virtua-Striker-Automat in den Spielhallen als echtes Groschengrab erwies, entschloss man sich bei Sega für einen zweiten Teil, der im Jahre 1997 erschien. Virtua Striker 2 nutzte damals als eines der ersten Spiele die Model-3-Technologie. Besonders die Möglichkeit, geheime Charaktere freizuspielen, sorgte für Motivation. Danach folgte eine Umsetzung für den Dreamcast. In dieser Version konnte man mit 32 Nationalmannschaften antreten.

MASKOTTCHEN Wer erkennt diesen Fußballer?

JUBEL 1997 sorgte der Virtua-Striker-2-Automat für Furore.

STRAFRAUM Auch auf dem Dreamcast wurde gekickt.

UNHALTBAR Die Wiederholungen zeigen die spannendsten Torszenen. Gegen diesen Sonntagsschuss ist der Keeper machtlos.

MONSTERTRUCK Vier fette Reifen reichen schon, um im Straßenverkehr ganz schnell die Oberhand zu gewinnen.

AIR FORCE ONE Wer auf einer Landebahn rumeiert, braucht sich über große Hindernisse nicht zu wundern.

SMASHING DRIVE

Noch nicht offiziell Import Test in Deutschland erhältlich!

Auf Namcos GC-Debüt waren wir wirklich gespannt. Ob Smashing Drive die hohen Erwartungen erfüllen kann, lest ihr hier!

Hach, wie haben wir uns gefreut, als Namco bekannt gab, dass seine Spieleperlen nun auch für den GameCube portiert werden sollten. Kracher wie *Ridge Racer*, *Tekken* oder *Soul Calibur* rückten dadurch auch für GC-Fans in greifbare Nähe. Den Anfang macht nun *Smashing Drive*, welches Segas *Crazy Taxi* Konkurrenz machen soll. Eigentlich haben beide Games aber nur eines gemeinsam: Ihr steuert ein Taxi – das war es dann auch schon mit den Ähnlichkeiten. Während ihr bei *Crazy Taxi* frei durch die Stadt cruisen dürft, um eure Passagiere aufzuklauben, brettert ihr hier über festgelegte Kurse. Ihr fahrt immer gegen einen direkten Konkurrenten, vor dem ihr ins Zielgebiet rauschen müsst, und auch die Wahl der Passagiere entfällt bei *Smashing Drive*. Ihr braust von A nach B und nutzt zahlreiche Abkürzungen, um Zeit zu sparen. Diese Shortcuts sind meist nicht auf den ersten Blick zu erkennen. Oft schlittert ihr nur durch Zufall in eine Wand und stellt verblüfft fest, dass dort eine Abkürzung versteckt ist. Spielerisch ist das Ganze zwar recht nett, doch leider hat jeder einigermaßen begabte Spieler nach einer Stunde alles gesehen. Man merkt dem Titel eben an, dass er aus der Spielhalle stammt, und dies trifft auch auf die Grafik zu. Die Arcade-Hardware, für die *Smashing Drive* ursprünglich entwickelt wurde, war etwa doppelt so leistungsfähig wie das N64 – und das sieht man auch. Stellt euch einfach ein N64-Game vor, das eine höhere Auflösung bietet und mit 60 Frames in der Sekunde läuft. Wieso man die Optik nicht etwas verbessert hat, ist uns schleierhaft. Apropos schleierhaft: Gerüchten zufolge wollte Namco testen, ob auch ein so schwacher GameCube-Titel noch genügend Käufer findet. Daraus ließe sich nämlich schließen, dass sich die wirklich guten Namco-Spiele erst recht toll verkaufen!

Ahmet Iscitürk

HIGHSPEED Per Turbo-Special baut ihr eure Mühle zur heißen Rakete aus – zumindest für ein paar Sekunden.

MEINE MEINUNG!

Smashing Drive reizt den GameCube grafisch nicht ansatzweise aus und bietet eigentlich zu wenig Strecken, um euch länger an den Controller zu fesseln. Sobald ihr alle drei Schwierigkeitsstufen gemeistert und sämtliche Abkürzungen entdeckt habt, bleibt eigentlich nur noch der Zweispielermodus, um für Motivation zu sorgen. Von Namco hatte ich mir schon etwas mehr erwartet. Übrigens habe ich selten zuvor eine dermaßen scheußliche Hintergrundmusik erlebt. Ahmet

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Smashing Drive
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	MemoryCard
Schwierigkeitsgrad:	3 Stufen
Umfang:	3 Spielmodi
Hersteller:	Namco
Sprache:	Englisch
Deutschland-Termin:	Nicht bekannt
Störfaktor Sprache:	Gering
Internet:	www.namco.com

IMPORT

Grafik:	65%
Sound:	71%
Dauerspaß:	60%
Gesamtwertung:	61%

Beurteilung: Smashing Drive macht Spaß – zumindest für eine Stunde.

ROMANTIK? Nach der Paarung segnet ihr das Zeitliche.

STRANGE! Euer Schützling sieht ziemlich bescheuert aus!

ANIMAL LEADER

In Japan bereits ein Megaseller, macht dieser Titel vor allem eines klar: Nintendo hat sich mit dem Titel Animal Leader wirklich den Preis für das bizarrste Videospiel aller Zeiten verdient!

Noch nicht offiziell
Import Test
in Deutschland erhältlich!

Als Nintendo das abgefahrene Evolutionsspielchen zum ersten Mal auf der Spaceworld präsentierte, war *Animal Leader* noch ein Nintendo-64-Titel. Allerdings war die gewöhnungsbedürftige Klötzchen-Optik selbst für N64-Verhältnisse mies. Im Laufe der Zeit wurde dann doch ein GameCube-Spiel daraus und *Animal Leader* ist weiterhin eine grafische Katastrophe. Die Anzahl der für die Spielewelt verwendeten Polygone würde bei anderen Games nicht einmal für den Fingernagel des Hauptcharakters ausreichen. Aber wie heißt es doch immer: „Don't judge a book by its cover". Und dass man nicht nur Bücher nicht nach dem Einband beurteilen sollte, beweist Nintendos neuester Japan-Streich. *Animal Leader* macht wirklich Spaß und dies liegt nicht zuletzt an dem erfrischend neuen Spielkonzept. Ihr beginnt das Spiel als würfelförmiges Lebewesen und euer einziges Ziel ist es, zu wachsen, zu fressen, für Nachwuchs zu sorgen und euch weiterzuentwickeln. Eigentlich ist *Animal Leader* ja eine Simulation, allerdings liegt der Schwerpunkt ganz klar auf

GAME BOY ADVANCE

LECKER Hier reißt ihr einer feindlichen Kreatur eines ihrer Glieder aus.

FIGHT Die Kämpfe mit euren Feinden wirken auf Bildern wenig actionreich.

YEAH Gleich geht es in den nächsten Level.

Action. Ihr hoppelt durch eine größtenteils feindselige und vor allem würfelförmige Welt. Ihr fresst so ziemlich alles, was euch in die Quere kommt – bevorzugt eure Gegner. Sobald ihr eine Kreatur besiegt habt, könnt ihr eines ihrer Körperteile verschlingen und schon erklimmt euer Würfel-Vieh eine weitere Evolutionsstufe. In jedem der zahlreichen Spielabschnitte gibt es einen Anführer, den ihr platt machen müsst, um in den nächsten Level voranschreiten zu können. Klingt zwar alles etwas komisch, aber motivierend ist es dennoch. Aufgrund der Flut von japanischen Schriftzeichen dauert es ein wenig, bis man voll im Bilde ist. Wenn ihr euch die Zeit nehmt, werdet ihr mit einem echt einzigartigen Spielerlebnis belohnt. Oder wo sonst kann sich euer eckiger Held paaren – oder Häufchen machen, wenn er zu viel gemampft hat? Auf eine westliche Fassung zu warten, könnte sich aber als vergeblich herausstellen, denn ob der innovative Titel überhaupt außerhalb Nippons erscheint, ist leider noch ziemlich ungewiss.

Ahmet Iscitürk

MEINE MEINUNG!

Trotz japanischem Textwust findet man sich relativ schnell in der bizarren Welt zurecht. Meinen eckigen Schützling habe ich mittlerweile richtig ins Herz geschlossen! Wer sich mit dem abgefahrenen Spielprinzip und der grottigen Grafik anfreunden kann, wird für lange Zeit toll unterhalten. Die Tatsache, dass ihr die Entwicklung eures Tierchens aktiv beeinflusst, macht viel von der Faszination des Titels aus. Ich bete wirklich für eine Umsetzung außerhalb Japans! Ahmet

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: ***Animal Leader***
Genre: ***Action***
Spieler: ***1***
Speichern: ***MemoryCard***
Schwierigkeitsgrad: ***Mittel***
Umfang: ***Hunderte Evolutionsstufen***
Hersteller: ***Nintendo***
Sprache: ***Japanisch***
Deutschland-Termin: ***Nicht bekannt***
Störfaktor Sprache: ***Hoch***
Internet: ***www.nintendo.co.jp***

Grafik: ***49%***
Sound: ***69%***
Dauerspaß: ***84%***

Gesamtwertung: 83%

IMPORT

Beurteilung: Eine Beleidigung fürs Auge, aber trotzdem sehr motivierend

AUSSTERBENDE TIERART

THQ

LANDKARTE Über diese Map sind die Levels zu erreichen. Hier gibt es übrigens mehr zu entdecken, als auf den ersten Blick sichtbar ist.

SPORTLICH Dass Mario auch klettern kann, hätten wir ja beinahe vergessen zu erwähnen! Der Dicke hat mehr drauf, als man denkt.

SUPER MARIO WORLD: SUPER MARIO ADVANCE 2

Das zweite Mario-Abenteuer für euren GBA steht ab April in den Regalen. Hier handelte man nach dem Motto: Was schon vor über zehn Jahren gut ankam, muss doch heute auch noch funktionieren!

SUPERSTAR Wer braucht schon Bro'Sis oder No Angels? Es gibt doch Mario!

Wir fassen zusammen: Der fiese Fettsack Bowser hat Prinzessin Peach entführt und Super-Klempner Mario – inklusive Brüderchen Luigi – bilden das Rettungsteam. Die Story klingt irgendwie vertraut, oder? Nicht nur weil die Handlung bei fast jedem Mario-Titel dieselbe ist, sondern weil dieses Spiel eigentlich schon ein ganzes Jahrzehnt auf dem Buckel hat. Die schlauen Herrschaften aus dem Hause Nintendo haben nämlich einfach den Kultklassiker *Super Mario World* auf den GBA portiert und um einige Features erweitert. Wie schon bei *Super Mario Advance*, integrierte man den Mehrspielerspaß *Super Mario Bros.* als netten Bonus und im „Hauptspiel" dürfen wir nun auch Luigi durch die zahlreichen Levels steuern. Neue Sounds quetschte man zusätzlich in das Modul, um eure Lauscherchen zu verwöhnen. Eigentlich ist die Praxis, alte Spiele neu aufzulegen, um sie dann zum Vollpreis wieder zu verscheuern, nicht gerade die feine englische Art. In diesem Fall muss man aber beide Augen zudrücken, denn hier handelt es sich einfach um ein Jahrhundert-Spiel, das auch nach etlichen Jahren nichts von seiner Faszination eingebüßt hat!

Mario, der Tausendsassa

Sicherlich gibt es unter euch auch einige, die *Super Mario World* damals nicht gespielt haben. Jetzt habt ihr auf eurem GBA die Möglichkeit, das vielleicht beste Jump & Run aller Zeiten zu genießen. Ihr

FRIENDS Die liebenswerte Echse Yoshi hatte in Super Mario World für das SuperNES ihren allerersten Auftritt.

ABGEHOBEN Mit dem Feder-Item könnt ihr auch luftige Höhen erreichen. Allerdings erfordert das Ganze etwas Übung.

DOUBLE FEATURE Zwei (zugegebenermaßen alte) Spiele zum Preis von einem. Das ist doch mal fair, oder nicht?

SPUCK Yoshi sieht zwar niedlich aus, aber gefährlich ist Marios Kumpelchen trotzdem!

MAN SPRICHT DEUTSCH Die Bildschirmtexte sind natürlich komplett in deutscher Sprache.

arbeitet euch durch neun gigantische Welten, die wiederum in 96 Abschnitte unterteilt sind. Damit wären wir schon beim ersten lobenswerten Aspekt angelangt, denn bei diesem massiven Level-Aufgebot ist lang anhaltender Spielspaß garantiert. Bis man jeden Level bis ins letzte Eck erkundet hat, vergehen locker ein paar Wochen. Damit ihr euch während dieser Zeit nicht langweilt, hat man bestens vorgesorgt. *Super Mario World* ist mit dermaßen vielen Ideen gespickt, dass es fast keinen einzigen Level gibt, in dem kein Geheimnis versteckt ist. Dabei beschränkt sich euer Held nicht nur auf schnödes Jump&Run-Gehampel. Mario kann schwimmen, fliegen und muss auch das ein oder andere Rätsel lösen. Fast hätten wir es vergessen: Reiten kann der Wonneproppen ja auch noch! Dazu erklimmt er einfach den Buckel seines alten Kumpels Yoshi und schon geht es im Galopp weiter. Yoshi kann Gegner einfach mit seiner klebrigen Zunge schnappen und verschluckt die Ärmsten dann in null Komma nichts. Das macht nicht nur satt, sondern auch gefährlich. Die verschluckten Gegner kann Yoshi nämlich wie Geschosse ausspucken. Auf dem Rücken eures Freundes seid ihr also sehr sicher unterwegs, doch auch per pedes ist euer Held gut drauf. Mit einem gezielten Sprung auf den Kopf setzt ihr die Feindesschar in typischer Jump&Run-Manier außer Gefecht. Je nachdem, welche Items ihr einsammelt, gesellen sich aber noch andere Möglichkeiten dazu. Die Feder verleiht Mario Flugfähigkeiten und erlaubt es ihm, mit einem Cape zuzuschlagen. Mit der Feuerblume kann er Projektile verschießen und Schildkrötenpanzer dürft ihr den Fieslingen auch entgegenschleudern. In technischer Hinsicht kann der Titel sicherlich nicht mit der aktuellen Modul-Elite mithalten, der eigenwillige Charme der Comic-Optik macht aber wieder einiges wett. Nette Effekte werden euch dennoch geboten. Rotierende Sprites und andere Mode7-Spielereien sind bei *Super Mario World* keine Seltenheit. Dies kommt vor allem in den motivierenden Boss-Fights gut zur Geltung!

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel: ..... ***Super Mario World***
Genre: ..... ***Jump & Run***
Spieler: ***1-4***
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... ***Ja***
Multi-Modul-Mehrspielermodus: ..... ***Ja***
Speichern: ..... ***Batterie***
Schwierigkeitsgrad: ..... ***Mittel***
Umfang: ..... ***96 Levels***
Hersteller: ..... ***Nintendo***
Sprache: ..... ***Deutsch***
Termin: ..... ***12. April***
Preis: ..... ***Ca. € 40,-***
Internet: ..... ***www.nintendo.de***

Grafik: *75%*
Sound: *76%*
Dauerspaß: *93%*

Gesamtwertung: 92%

Beurteilung: Konkurrenzlos gut – was anderes haben wir auch nicht erwartet. Wer das SuperNES-Original zu Hause hat, sollte sich den Kauf überlegen. Alle anderen müssen hier einfach zugreifen – ihr werdet es nicht bereuen!

INFO

Die gute alte Zeit...

Den grandiosen Super-Nintendo-Launch hatte Nintendo nicht nur der für damalige Verhältnisse tollen Hardware zu verdanken. Super Mario World lag dem 16-Bit-System nämlich gratis bei und dies dürfte die Hardware-Verkäufe erst recht angekurbelt haben!

TOP Hier seht ihr das beliebte More-Fun-Set, welches allerdings erst relativ spät nach dem Launch erschien.

MEINE MEINUNG!

Was soll man da noch sagen? Böse Zungen behaupten, dass Besitzer des SNES-Originals auf die GBA-Fassung verzichten können. Eines scheinen diese Nörgler aber zu vergessen: Mit meinem Super Nintendo kann ich leider nicht in der U-Bahn spielen! Außerdem würde euch dann auch das kultige Mehrspielervergnügen Super Mario Bros. durch die Lappen gehen. Super Mario World gehört in jede GBA-Sammlung – Ende der Diskussion! Ahmet

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

WELTSTAR Wer hätte gedacht, dass man durch Skateboardfahren Millionär wird?

MIESE BALANCE Beim Grinden ist es extrem wichtig, das Gleichgewicht zu halten. Das bedeutet: Gleich fällt unser Freund auf die Nase!

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): Ende März

N-ZONE HIT

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Activisions Superhit Tony Hawk's Pro Skater 3 ist da! Wir sprangen für euch auf die Bretter, die die Welt bedeuten!

Der gute Tony ist schon ein Phänomen. Mittlerweile hat er die 30 Lenze schon lange überschritten uns trotzdem macht ihm beim Skateboarden keiner was vor. Genauso verhält es sich mit Trendsport-Games, denn wo Tony Hawk draufsteht, ist Spielspaß drin. Kaum ein anderes Konkurrenz-Produkt kann hier mithalten. Auch der dritte Teil setzt erneut Maßstäbe und zeigt, wie man es richtig macht: 13 Skater, sechs riesengroße Kurse, unzählige Tricks und eine perfekte Mischung aus realistischer Simulation und adrenalinfördernder Action! Fans des GBA-Vorgängers (wer ist das nicht?) werden sich sofort heimisch fühlen, doch auch Neueinsteiger dürften sich dank des vorbildlichen Tutorials schnell zurechtfinden. Sobald der Skater eurer Wahl auf dem Brett steht, wird euch die verbesserte Technik auffallen. Alle Charaktere wurden aus schmuck texturierten Polygonen zusammengesetzt und sehen um einiges besser aus als beim Vorgänger. Aber auch die Kurse an sich glänzen nun durch mehr Details und wirken farbenfroher als zuvor. Schön ist auch, dass man sich die Kritik der Fans zu Herzen genommen hat und einen Mehrspielermodus integrierte. Wollt ihr zu viert gleichzeitig die Kurse unsicher machen, benötigt jeder Player ein separates Modul. Dafür könnt ihr aber beim Horse-Mode mit nur einem GBA loslegen: Ein Spieler legt einen Trick hin, gibt den GBA weiter und der nächste Teilnehmer muss dessen Punktzahl überbieten – coole Sache!

Ahmet Iscitürk

LUXURIÖS Das Hauptmenü lässt kaum Wünsche offen.

HORSE Vier Spieler können hier ihre Tricks überbieten.

MEINE MEINUNG!

Respekt! Sicher lässt sich darüber streiten, ob THPS 3 nur ein leicht verbessertes Update darstellt. Solange der Spielspaß stimmt, ist mir das aber ziemlich schnuppe. Tonys neuester Streich ist definitiv besser als der ohnehin schon geniale Vorgänger. Neue Tricks, größere Levels, eine verbesserte Optik und der lang ersehnte Mehrspielermodus machen dieses Modul zum absoluten Pflichtprogramm. Wenn selbst ein Trendsport-Muffel wie ich solche Lobeshymnen vom Stapel lässt, dann soll das schon was heißen! *Ahmet*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

AUFTRAG Ihr müsst die Axt einsacken und sie dem dünnen Mann bringen, um weiterzukommen.

WOW So ein zünftiger Grind im heißen Stahlwerk macht wirklich schon echt was her!

BEWERTUNG

Titel: .....Tony Hawk's Pro Skater 3
Genre: .....Funsport
Spieler: 1-4
1-Modul-Mehrspielermodus:.....Ja
Multi-Modul-Mehrspielermodus:...Ja
Speichern: .....Batterie
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Umfang: .....6 Kurse
Hersteller: .....Activision
Sprache: .....Englisch
Deutschland-Termin:.....Ende März
Störfaktor Sprache: .....Gering
Internet: .....www.activision.com

Grafik: 88%
Sound: 81%
Dauerspaß: 90%

Gesamtwertung: **90%**

IMPORT

Beurteilung: THPS 3 ist ein Muss für jeden Skateboard-Freak; und für alle anderen auch!

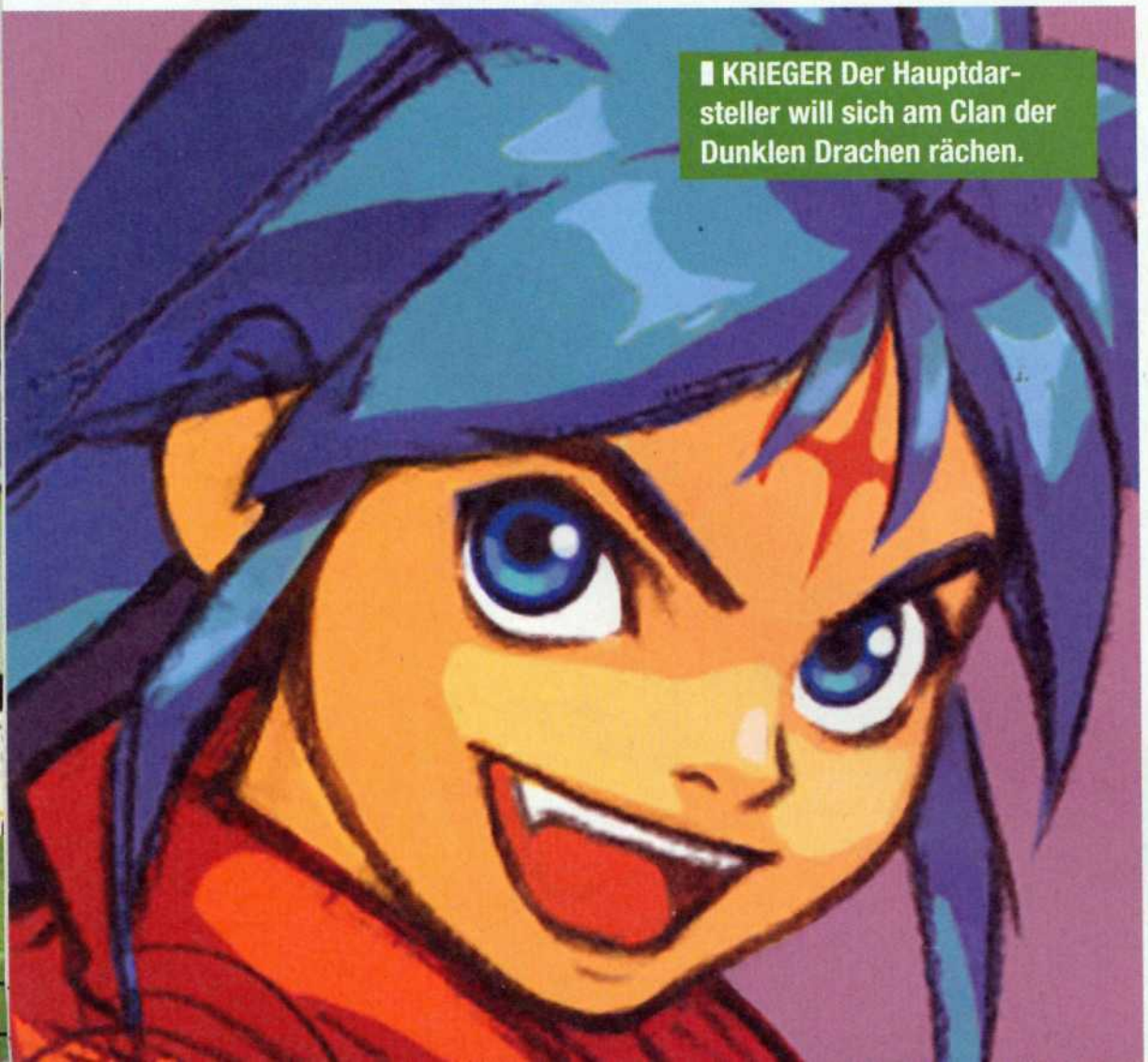
DIE REITENDEN LEICHEN Je weiter ihr in die Fantasy-Welt vordringt, desto obskurer und gemeiner werden die Feinde.

ICH KAUFE EIN A Freunde von Glücksrad kommen bei den Items voll auf ihre Kosten. Das Lösungswort lautet „Wildleder-Cape“.

BREATH OF FIRE

Rosige Zeiten für Rollenspieler! Nach Golden Sun kommt jetzt ein echter Rollenspielklassiker auf den GBA.

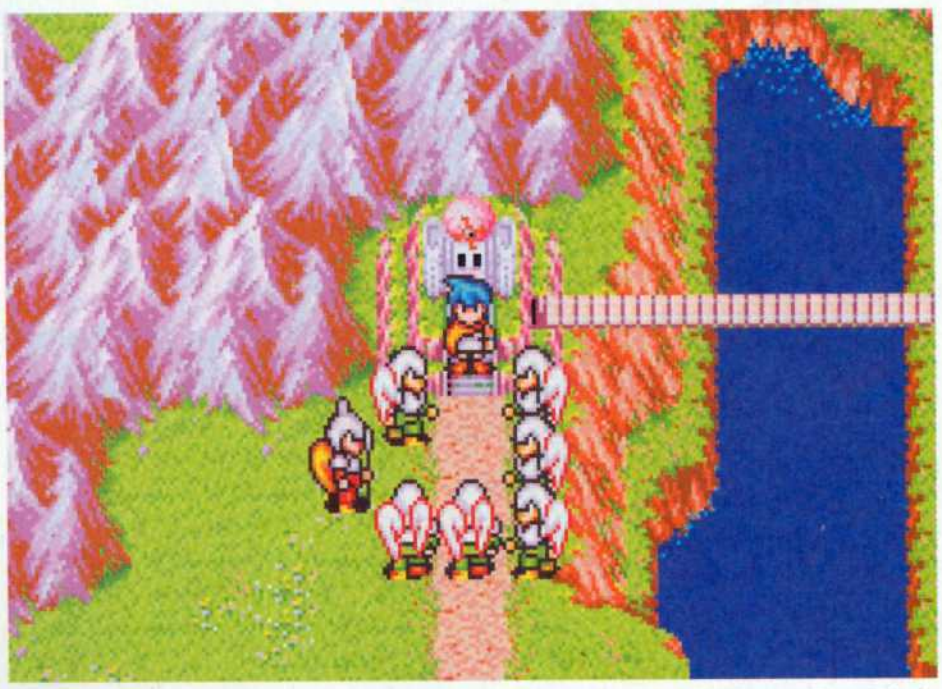
Die Mitglieder des Clans der Dunklen Drachen sind anscheinend aus heiterem Himmel total übergeschnappt. Wenn man schon einen finsteren Namen hat, dann muss man wohl auch finstere Pläne schmieden. Und hier heißt es nicht kleckern, sondern klotzen. Flugs stellen die Drachen/Mensch-Mischwesen eine riesige Invasionsarmee auf die Beine und das gesteckte Ziel lautet nun: die Weltherrschaft. Von all dem nichts ahnend, lebt der verwandte Clan der guten Drachen munter in seinem Dörfchen vor sich hin, bis eines Tages die Alarmglocken schrillen. Als erstes Wegziel haben sich die dunklen Bürschchen nämlich die Vernichtung ihrer Artgenossen ausgesucht und nun entbrennt ein Kampf ums Überleben. Im anschließenden Showdown zwischen dem finsteren General und der kleinen Dorfzauberin zieht Letztere den Kürzeren und nur durch einen magischen Trick schafft sie es, dass zumindest ein Teil der Bevölkerung am Leben bleibt. Hier tretet ihr nun als junger Drachenkrieger auf den Plan. Während eure Clanmitglieder noch ihre Wunden vom Überfall lecken, werdet ihr ausgeschickt, um Verbündete zu suchen und letztendlich den Dunklen Drachen ordentlich die Leviten zu lesen.



KRIEGER Der Hauptdarsteller will sich am Clan der Dunklen Drachen rächen.

Klassik und Klischees

Breath of Fire ist eine 1:1-Umsetzung von Capcoms erstem Rollenspiel, das 1994 für das Super Nintendo erschien. Besonders am Spielprinzip wird schnell deutlich, dass dieser Titel bereits acht Jahre auf dem Buckel hat. So steuert ihr eure Heldengruppe über die sehr große Oberwelt und erlebt alle paar Schritte eine Zufallsbegegnung mit einem Monster, das im Kampfmodus verkloppt werden möchte. Dies beschert euch nicht nur dringend nötige Erfahrungspunkte, sondern auch Gold, das ihr in den



EHRENGARDE Der Vogelclan bereitet uns einen würdigen Abschied, bevor wir uns aufmachen, die Prinzessin zu retten.

GUT ZU WISSEN Und ich Depp halte schon seit zehn Minuten die Luft an. Dafür hat sich der Schwarzmagier eine Abreibung verdient.

HALALI! JAGDSAISON! Holen wir uns nun das Geweih oder gibt es heute zum Abendessen Wildschweinbraten?

mittelalterlichen Städten für neue Waffen und Rüstungen ausgeben könnt. So weit, so normal. Was aber damals schon bei *Breath of Fire* eine putzige Idee war, ist der Tag- und Nachtwechsel und die Möglichkeit, auf Jagd zu gehen. Während gewitzte Jäger zum reinen Zeitvertreib ihren Geldbeutel mit Trophäen aufbessern, hat die Idee mit den Tageszeiten auch eine wichtige Bedeutung im Spielfluss. So sollten es sich ach so furchtlose Abenteurer doch lieber zweimal überlegen, ob sie wirklich in der Dunkelheit auf den Friedhof gehen wollen oder sich lieber an der schlafenden Nachtwache in der von Feinden besetzten Stadt vorbeischleichen.

Gemischte Truppe

Müsst ihr euch in den ersten Dungeons noch alleine gegen die Schergen des Dunklen Drachen-Clans zur Wehr setzen, tauchen mit der Zeit immer neue Gefährten auf, die den Bösewichtern eins auswischen wollen. Allen gemein ist, dass sie Abgesandte von Mischlingsvölkern sind, die euch mit netten Fähigkeiten nicht nur in den Schlachten behilflich sind. Der Held kann sich beispielsweise mit wachsendem Erfahrungsgrad in einen Drachen verwandeln, Prinzessin Nina vom Vogelvolk ist wegen ihrer Luftattacken gefürchtet und Mogu, der Maulwurfsmensch, buddelt gerne nach Schätzen. Übrigens: Das Spiel wurde vollständig ins Deutsche übersetzt. Es gibt zwar ein paar Stellen, wo man als *Herr der Ringe*-verwöhnter Fantasy-Fan in die Tischkante beißt, aber an sich ist die Wortwahl doch recht gelungen. Nett ist zudem noch die Möglichkeit, per Linkkabel Gegenstände mit der Party eines Freundes zu tauschen.

Jean-Reiner Jung

MEINE MEINUNG!

Boah! Breath of Fire ist echt schon vor acht Jahren erschienen? Potztausend, ich bin alt! Im Gegensatz zu Capcoms Rollenspiel habe ich mich jedoch ganz gut gehalten, hihi. Denn man merkt dem Spiel halt an, dass es aus einer Zeit stammt, als Prinzessinnen zum Retten und Charaktere zum Steigern da waren und man alle zwei Sekunden in einen Zufallskampf lief. Dennoch finde ich es klasse, dass dieser Pflichttitel für Rollenspieler doch nochmal in Deutschland erscheint, zumal er immer noch fesselt. Ich spiele es auf jeden Fall durch und freue mich schon auf Breath of Fire II, welches Ende Mai bei uns einschlagen soll. *Jean*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

INFO

Breath of Fire im Vergleich

Der erste Teil von Capcoms Breath-of-Fire-Rollenspiel-Saga erschien bereits 1994 für das Super Nintendo. Für den amerikanischen Markt entschied man sich für eine Zusammenarbeit mit der Edelrollenspielschmiede Squaresoft, die sich dort schon mit der Final-Fantasy-Serie einen Namen gemacht hatte. Bei der Fortsetzung wurde Capcom dann schon mutiger und veröffentlichte Breath of Fire II und die beiden Fortsetzungen auf der PlayStation unter eigenem Namen in den Vereinigten Staaten. Wie so oft hatten leider nur amerikanische und japanische Rollenspieler das Glück, die ersten beiden Teile zu spielen. Erst mit Breath of Fire III und IV wagte man sich über den großen Teich und gab auch europäischen Fantasy-Fans die Gelegenheit, in die Haut des Drachenkriegers zu schlüpfen. Mit der getesteten GBA-Version kommen jetzt endlich auch deutsche Spieler in den Genuss der ersten Breath-of-Fire-Episode. Wer die Original-Fassung bereits gespielt hat, muss Änderungen mit der Lupe suchen. Am auffälligsten ist eine etwas hellere Farbgebung, damit die Orientierung auf dem dunklen GBA-Display leichter fällt. Eine weitere Neuerung ist die verbesserte Menüstruktur während der Kämpfe und einige verbesserte Details in der Hintergrundgrafik. Hektiker freuen sich über die neue Belegung des B-Knopfes, welche die Party auf Knopfdruck rennen lässt.

ANGEPASSTE HELLIGKEIT Die Farben wurden dem dunklen GBA-Screen angepasst und stark aufgehellt.

NEUES KAMPFMENÜ Die grafische Menüführung wurde abgespeckt, aber dafür gibt es jetzt die Porträts der Helden zu sehen.

BEWERTUNG

Titel: ***Breath of Fire***
Genre: ***Rollenspiel***
Spieler: ***1***
1-Modul-Mehrspielermodus: ***Nein***
Multi-Modul-Mehrspielermodus: ***Ja***
Speichern: ***Batterie***
Schwierigkeitsgrad: ***Mittel***
Umfang: ***Ca. 30 Stunden Spielzeit***
Hersteller: ***Ubi Soft***
Sprache: ***Deutsch***
Termin: ***28. März***
Preis: ***Ca. € 55,-***
Internet: ***www.ubisoft.de***

Grafik: *72%*
Sound: *76%*
Dauerspaß: *83%*

Gesamtwertung: 82%

Beurteilung: Der Drachenclan kehrt zurück! Für Fans klassischer RPGs ist dieses Spiel ein Pflichtkauf.

SALTO MORTALE Law setzt seinen Backflip genauso gern ein wie in der PS2-Version.

ZWILLINGE Natürlich dürfen beide Spieler auch den gleichen Charakter wählen.

SCHLAGWORT Im coolen Tag-Battle treten je drei Kämpfer gegeneinander an.

TEKKEN ADVANCE

In der vorletzten Ausgabe testeten wir die japanische Version von Tekken Advance. Jetzt erscheint die Keilerei auch hier zu Lande!

Die *Tekken*-Serie begeistert Beat-'em-Up-Freaks nun schon seit mehreren Jahren. Bisher kamen jedoch nur PlayStation-Besitzer in den Genuss der hochkarätigen Fighting-Reihe. Dank des Game Boy Advance wurde mit dieser Tradition gebrochen. Den Programmierern gelang es, das geballte *Tekken*-Feeling in das kleine Modul zu packen, wobei natürlich technisch bedingt gewisse Einschränkungen vorprogrammiert waren. So wurden die detaillierten Polygon-Modelle gegen 2D-Sprites ausgetauscht und logischerweise sind die Animationen nicht ganz so flüssig wie beim Original. Das Button-Layout wurde ebenfalls auf den GBA zugeschnitten: Punch, Kick, Grab und Change. Letzterer wird nur im Tag-Battle benötigt, um eure Kämpfer zu wechseln. Im Optionsmenü könnt ihr das Ganze natürlich nach Lust und Laune umbelegen. Ein besonderes Merkmal der PlayStation-Vorgänger wurde bei der GBA-Version leider nicht berücksichtigt: die freispielbaren Boni. *Tekken* steht nun mal einfach für massig versteckte Kämpfer, Kostüme, Schlussfilmchen und Spielmodi. *Tekken Advance* bietet leider nichts von alledem – lediglich Heihachi könnt ihr freidaddeln. Wer allerdings öfter mal einen Freund am Start hat, wird durch den Zweispielermodus entschädigt. Wenn beide Teilnehmer erfahrene Profis sind, kennt der Spielspaß fast keine Grenzen!

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel:	Tekken Advance
Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	9 Kämpfer + 1 Bonus
Hersteller:	Infogrames
Sprache:	Deutsch
Termin:	28. März
Preis:	Ca. € 50,-
Internet:	www.infogrames.de

Grafik: 88%
Sound: 78%
Dauerspaß: 74%

Gesamtwertung: 80%

Beurteilung: Coole Umsetzung der Kultserie. Leider wird zu wenig Langzeitmotivation geboten.

MEINE MEINUNG!

Schon bei der Import-Version bemängelte ich die magere Kämpferauswahl. Außer einem freispielbaren Fighter gibt es keine Boni, die euch nach mehrmaligem Durchzocken an euer Handheld locken. Trotzdem macht Tekken Advance Laune, was vor allem an der tollen Technik und der Spielbarkeit liegt. Wer also Lust auf „Tekken light" hat, darf gerne zugreifen! *Ahmet*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

FIES Jin Kazama hat die erste Lektion schon gelernt: Immer schön bedrohlich aussehen!

NO PROBLEM Durch Schnelligkeit lässt sich auch der körperlich überlegene Gunjack besiegen.

AUGENSCHMAUS Für Handheld-Verhältnisse ist die Optik von Tekken Advance wirklich überragend.

ZWIELICHTIGE WEGELAGERER Zwei merkwürdige Gesellen im Mafia-Outfit belagern den Eingang zum Hotel.

BITTE LUFT ANHALTEN Auf seiner Ermittlungsreise dringt George Stobbart sogar in die Pariser Kanalisation ein.

BROKEN SWORD: BAPHOMETS FLUCH

Fast 700 Jahre haben sich die Tempelritter für ihre Verschwörung Zeit gelassen und jetzt ist die Weltherrschaft zum Greifen nahe.

Freitag, der 13. September 1306 sollte ein ganz schwarzer Tag für die mächtige Vereinigung der Tempelritter werden. In einer der ersten Razzien der Geschichte ließ der französische König sämtliche Einrichtungen der einflussreichen Gesellschaft stürmen und jeden Templer gefangen nehmen. Doch am Ende gab es nur lange Gesichter: Die Schatzkammer der Templer war zuvor leer geräumt worden und einem großen Teil der Gesuchten gelang die Flucht. Seither hat man von offizieller Seite nichts mehr von dieser einst mächtigen Bruderschaft gehört. Fast 700 Jahre später macht der junge Amerikaner George Stobbart Urlaub in Europa. Als es ihn in Paris schon fast anfängt zu langweilen, wird er Zeuge eines Attentates und sein Auslandsaufenthalt wird spannender, als er jemals ahnen konnte. Von der Polizei im Stich gelassen, verbündet sich George mit der gut aussehenden Journalistin Nicole und zusammen versuchen sie die Hintermänner des Mordes ausfindig zu machen. Was anfangs noch wie das Werk eines Serienkillers aussieht, entpuppt sich später jedoch als winziges Puzzleteil einer uralten Verschwörung der Tempelritter. Und so rast George von einer historischen Stätte zur nächsten und versucht nicht nur das Treiben verschiedener Geheimorganisationen in den letzten 700 Jahren aufzudecken, sondern auch sein eigenes Leben zu retten. Um Baphomets Fluch und dem Geheimnis der Templer auf die Schliche zu kommen, steuert ihr George durch die verschiedenen Schauplätze und müsst adventuretypisch viele Rätsel knacken. Hierfür sammelt ihr Gegenstände ein und benutzt sie wieder andernorts. Aber auch die Kommunikation mit anderen Personen ist sehr wichtig. Was in der PC-Version des Öfteren eine herbe Kopfnuss war, ist auf dem GBA mittlerweile nicht mehr allzu knifflig. Ehemals versteckte Gegenstände sind durch die vereinfachte Steuerung sofort zu entdecken und wichtige Hinweise tauchen beinahe von selbst auf. Leider kann der GBA keine Sprachausgabe und Filmsequenzen abspielen. Daher verströmt das Spiel eher den Charme eines Bilderbuches als Kino-Feeling. Fans anspruchsvoller Storys haben aber immer noch ihre Freude.

Jean-Reiner Jung

MEINE MEINUNG!

Die Original-Version ist für mich immer noch eines der besten PC-Spiele aller Zeiten und kann es sogar mit der legendären Monkey-Island-Serie aufnehmen. Dementsprechend habe ich mich tierisch auf die GBA-Version gefreut. Doch leider merkt man auf dem kleinen Modulschlucker schnell, dass ein Großteil des Spielspaßes von der Sprachausgabe und den Filmsequenzen kam. Diese gibt es auf dem kleinen Cartridge leider nicht und auch die vereinfachte Steuerung löst so manches Rätsel von selbst. Trotzdem ist Broken Sword immer noch ein toller Titel mit einer der besten Storys, die jemals in einem Videospiel erzählt wurden. *Jean*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: **Broken Sword: Baphomets Fluch**
Genre: **Adventure**
Spieler: **1**
1-Modul-Mehrspielermodus: **Nein**
Multi-Modul-Mehrspielermodus: **Nein**
Speichern: **Batterie**
Schwierigkeitsgrad: **Leicht**
Umfang: **Ca. 15 Stunden Spielzeit**
Hersteller: **Ubi Soft**
Sprache: **Deutsch**
Termin: **28. März**
Preis: **Ca. € 55,-**
Internet: **www.ubisoft.de**

Grafik: **71%**
Sound: **82%**
Dauerspaß: **80%**

Gesamtwertung: 80%

Beurteilung: Die abgespeckte Version des fabelhaften PC-Klassikers ist eher ein Roman als ein Spiel.

DOLCE VITA Noch genießt George die schönen Seiten seines Europa-Aufenthaltes.

TEXTFLUT Die deutsche Übersetzung wurde originalgetreu vom PC übernommen.

ZIEL 11, 2 Sekunden für 100 Meter? Na, das geht doch nun wirklich um einiges schneller!

TECHNIK Nur wer Power und Timing geschickt kombiniert, erhält gute Ergebnisse.

FLASCHE? Unser Weitspringer legt gerade keine berauschende Leistung hin.

FILA DECATHLON

Bei FILA Decathlon geht es um nichts Geringeres als die Königsdisziplin: den Zehnkampf! Ob THQ mit diesem Titel Gold holt?

FILA Decathlon kommt ohne offizielle Olympia-Lizenz oder anderen Schnickschnack daher. Das hatte THQ anscheinend auch nicht nötig, denn in diesem Fall steckte man jeden Pfennig ins Gameplay statt in teure Lizenzen. Die zehn Disziplinen wurden genial in Szene gesetzt und sind nicht nur optisch umwerfend gelungen. Zur Wahl stehen unter anderem 100-Meter-Sprint, Weitsprung, Diskuswerfen, Stabhochsprung, Hürden- und 1500-Meter-Lauf. Jede Sportart erfordert eine Menge Ausdauer und perfektes Timing. Anfangs tut man sich noch etwas schwer, aber hat man sich erst mal mit der Steuerung vertraut gemacht, steht der virtuellen Medaillenhatz nichts mehr im Wege. Alleine schon der coole Vierspielermodus legte unsere Redaktion regelmäßig lahm, doch auch erklärten Soloplayern macht die Modul-Perle für lange Zeit Spaß!

Ahmet Iscitürk

MEINE MEINUNG!

Selbst Sportmuffel werden an FILA Decathlon ihre helle Freude haben. Dies liegt nicht nur an der tollen Optik, welche vor allem durch feinste Animationen gefallen kann. Die Spielbarkeit lässt auch kaum Wünsche offen und vor allem der Mehrspielermodus bringt euer Wohnzimmer-Stadion zum Kochen! Der überaus günstige Verkaufspreis bildet da sozusagen das Sahnehäubchen. Zocken und Sparen – nie war das so einfach! Ahmet

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	FILA Decathlon
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	10 Disziplinen
Hersteller:	THQ
Sprache:	Deutsch
Termin:	Ende März
Preis:	€ 34,95
Internet:	www.thq.de

Grafik: 85%
Sound: 86%
Dauerspaß: 87%

Gesamtwertung: 85%

Beurteilung: Vor allem Multiplayer-Fans greifen hier sicher gerne zu!

Gewinnspiel

TOLLE GEWINNE FÜR SPORTSKANONEN!

Wer nach einer Runde *FILA Decathlon* selbst mal wieder etwas für die Figur tun will, braucht natürlich das passende Equipment. In Zusammenarbeit mit THQ und FILA haben wir deshalb ein paar schöne Gewinnspiel-Säckchen für euch geschnürt!

1. Preis: Eine große Sporttasche und Allwetterjacke von FILA + *FILA Decathlon* für den GBA

2. Preis: Eine große Sporttasche von FILA + *FILA Decathlon* für den GBA

3. Preis: Ein Rucksack von FILA + *FILA Decathlon* für den GBA

4.-6. Preis: Jeweils ein *FILA Decathlon* für den GBA

Um eines der Pakete gewinnen, müsst ihr folgende Frage beantworten:

Welcher Athlet hält den Weltrekord im 100-m-Lauf?

Schreibt eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone, Kennwort: THQ, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Teilnahmeschluss ist der 24.04.2002. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firmen THQ, FILA und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können uns die Antwort auch wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfalle.

HÜÜÜ-HÜPF! Flip macht es sich im Bienenland gemütlich.

GUTEN TAG! Die Riesenblume steht unter Bewachung.

HOBBY Maja sammelt wie eine Verrückte bunte Blumen ein.

BIENE MAJA
– DAS GROSSE ABENTEUER

VORSICHT! NIEDLICHKEITSFAKTOR 100!
Alle Fans knallharter Action sofort weiterblättern!

Gibt es eigentlich irgendjemanden unter den Lesern, der nicht mit den Abenteuern der knuffigen Biene Maja aufgewachsen ist? Nach unzähligen Wiederholungen und einigen Spielen auf dem GBC taucht die pummelige Biene jetzt auch auf dem Screen des Game Boy Advance auf. Und hier wird sie gleich auf eine Rettungsaktion geschickt. Ihr Freund, der faule Willi, ist nämlich verschwunden und nun liegt es an ihr, ihn wieder aufzutreiben. 16 Levels muss die kleine Maja dazu durchstöbern und sich mit vielen chitinbepanzerten Feinden auseinander setzen. Diese erledigt sie entweder durch simples Draufspringen oder sie bewirft die Insekten-Gegner mit klebrigen Blütenpollen. Während des Spielens wird anhand von Sound und Grafik die Professionalität der Programmierer sehr deutlich. Das ist auch kein Wunder, denn kein anderer als das deutsche Shin'en-Team steckt dahinter. Diese Burschen haben ja schon mit *Iridion 3D* gezeigt, dass sie die Hardware des GBA beherrschen wie kaum ein anderer. Für *Biene Maja* bedeutet das: Grafik und Sound vom Allerfeinsten. Wer sich am Niedlichkeitsfaktor nicht stört, findet hier ein kunterbuntes, spaßiges Jump & Run.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel: ..... *Biene Maja*
Genre: ..... *Jump & Run*
Spieler: *1*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Speichern: ..... *Passwort*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Umfang: ..... *16 Levels*
Hersteller: ..... *Acclaim*
Sprache: ..... *Deutsch*
Termin: ..... *Erhältlich*
Preis: ..... *€ 55,-*
Internet: ..... *www.acclaim.de*

Grafik: *87%*
Sound: *83%*
Dauerspaß: *78%*

Gesamtwertung: **81%**

Beurteilung: Biene Maja auf dem GBA ist ein honigsüßes Bienen-Abenteuer mit dem niedlichsten Insekt seit Menschengedenken.

MEINE MEINUNG!

Gott sei Dank! Das Titellied des tschechischen Schnulzensängers ist nicht auf dem Modul. Ansonsten haben wir es mit einem ultraputzigen Jump & Run zu tun, das wunderschöne Pastelltöne auf den GBA-Screen zaubert. Während es an der technischen Seite nichts zu meckern gibt, hätte das Spielprinzip ein wenig mehr Power vertragen können. So hätte ich mir durchaus ein paar Endgegner gewünscht und auch ein bisschen mehr Abwechslung im Leveldesign. Fans der Knuddel-Biene werden dieses Spiel jedoch lieben. Wer mehr Wert auf Dauerspaß legt, greift lieber zum direkten Konkurrenten Pinobee. *Jean*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Schleichen, ballern, Bomben entschärfen. Wer schon immer mal so eine Anti-Terror-Einheit leiten wollte, ist hier goldrichtig!

Schon auf dem PC konnte die mehrfach preisgekrönte *Rainbow Six*-Reihe ein Millionenpublikum begeistern. Auf dem GBA wird euch das Ganze jedoch nicht als Ego-Shooter, sondern aus der Vogelperspektive präsentiert. Generell wurde das komplexe Gameplay gut auf Nintendos mobilen Winzling übertragen. Ihr schleicht unauffällig durch optisch ansprechende Locations und löst heikle Aufträge. Ihr knackt Schlösser, entschärft Bomben, rettet Geiseln und knipst diversen Fieslingen das Licht aus. Genial ist, dass man die coolen Missionen auch im Kooperativ-Modus zu zweit angehen darf. Eine Vierspieler-Option wurde ebenfalls integriert – hier heißt es: Jeder gegen jeden!

Ahmet Iscitürk

MEINE MEINUNG!

Wenn es ein GBA-Spiel für Erwachsene gibt, dann ist es sicher Rainbow Six: Rogue Spear, denn hier ist knallharter Realismus angesagt. Die geschickte Mischung von Taktik und Action macht mächtig Laune und wurde toll in Szene gesetzt. Die Gegnerschar gibt sich äußerst intelligent und macht euch das Leben als Terroristenjäger nicht gerade leicht. Verbunden mit den abwechslungsreichen Missionen ergibt das einen schmackhaften Action-Cocktail! *Ahmet*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: ..... *Rainbow Six: Rogue Spear*
Genre: ..... *Action*
Spieler: *1-4*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Ja*
Speichern: ..... *Batterie*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Umfang: ..... *15 Missionen*
Hersteller: ..... *Ubi Soft*
Sprache: ..... *Deutsch*
Termin: ..... *Ende März*
Preis: ..... *Ca. € 50,-*
Internet: ..... *www.ubisoft.de*

Grafik: *80%*
Sound: *78%*
Dauerspaß: *82%*

Gesamtwertung: **83%**

Beurteilung: Dieses Spiel zu kaufen wäre taktisch sehr klug, Sir!

OUTDOOR Auch die verschiedenen Außenmissionen wurden grafisch top gestaltet.

VIER FREUNDE Ihr könnt übrigens jederzeit zwischen euren Kameraden wechseln.

E.T. – DER AUSSERIRDISCHE

Der extraterrestrische Hutzelgnom ist wieder da und macht nun auch den Game Boy Advance unsicher!

HALLO Ich will nach Hause telefonieren, aber ich hab kein Kleingeld.

Steven Spielbergs *E.T.* gehört zu den erfolgreichsten Filmen überhaupt. Dank der offiziellen Lizenz dürfte sich auch das passende GBA-Spiel blendend verkaufen. Leider enttäuscht das Game auch eingefleischte Schrumpelwicht-Fans. Die Grafik ist okay, das Spielprinzip leider nicht. Die zehn Levels sind einfach öde. Auch wenn die Abschnitte verschiedenste Anforderungen an den Spieler stellen, merkt man, dass nicht der Spielspaß im Vordergrund stand, sondern die typische Abzocke mit bekannten Lizenzen. Höchstens die Jüngeren dürften ihre Freude an dem Titel haben.

Ahmet Iscitürk

INVADER

2D-Weltraum-Shooter sind nur gut, wenn sie sauschwer sind? Dann müsste Invader ja echt klasse sein!

RUMMMS Die verschiedenen Waffensysteme machen Spaß!

Ballern, bis der Arzt kommt, lautet die Devise. Leider ist das Ganze ziemlich hektisch und unfair in Szene gesetzt worden. Auf dem Screen fliegen die Fetzen und oft weiß man gar nicht, ob es Power-ups, Projektile oder nur irgendwelche Schatten sind, die einem vor der Nase rumschwirren. Selbst auf „Easy" ist *Invader* noch immer eine für den Otto-Normal-Gamer viel zu harte Nuss. Shooter-Experten dürften allerdings ihre Freude an dem knallharten Titel haben. Technisch ist der Titel erste Sahne und gefällt vor allem aufgrund der tollen Optik, wobei auch der Sound nicht von schlechten Eltern ist.

Ahmet Iscitürk

JIMMY NEUTRON – DER MUTIGE ERFINDER

Rechtzeitig zum Kinostart von Jimmys Abenteuern erscheint das passende Videospiel. Top oder Flop?

PRAKTISCH Die einzelnen Levels erreicht ihr über eine Art Oberwelt.

Jimmy Neutron hat es nicht leicht. Als überintelligenter Junge erlebt er die abgefahrensten Sachen, die man sich vorstellen kann. Besitzer eines GBA dürfen daran teilhaben und erleben einen lustigen Actiontitel, der Jump&Run-, Rennspiel- und minimale Adventure-Elemente vereint. Die meiste Zeit hüpft ihr in astreiner Plattform-Manier durch die zahlreichen Levels, welche auch grafisch in Ordnung gehen. Ab und an wurden ein paar lustige Rennspiel-Sequenzen eingestreut. Jüngere Spieler und Fans des Kinofilms werden durchaus ansprechend unterhalten.

Ahmet Iscitürk

X-BLADEZ INLINE SKATER

Funsport -Games sind momentan voll angesagt. Dieses Spiel ist es unserer Meinung nach aber nicht.

ÖDE Das Streckendesign ist echt nicht gerade berauschend.

Ubi Softs *X-Bladez Inline Skater* ist kein typischer Funsport-Titel. Im Gegensatz zu *Tony Hawk's Pro Skater* und Co. habt ihr es hier nämlich einfach nur mit einem Rennspiel zu tun, bei dem es darum geht, als Erster im Ziel zu landen. Ihr könnt auch obligatorische Spezial-Items einsacken, die euch zum Beispiel einen Speedboost verschaffen. Das Game macht leider nur eine kurze Zeit Spaß, denn nach einigen Runden merkt man, dass man eigentlich alles gesehen hat. Zudem ist das Fahrverhalten eures Skaters nicht gerade anspruchsvoll gestaltet worden.

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel: ..... *E.T. – Der Außerirdische*
Genre: ..... *Action*
Spieler: *1*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: .. *Nein*
Speichern: ..... *Passwort*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Leicht*
Umfang: ..... *10 Levels*
Hersteller: ..... *Ubi Soft*
Sprache: ..... *Deutsch*
Termin: ..... *Erhältlich*
Preis: ..... *Ca. 50,- €*
Internet: ..... *www.ubisoft.de*

Grafik: *64%*
Sound: *62%*
Dauerspaß: *50%*

Gesamtwertung: **51%**

BEWERTUNG

Titel: ..... *Invader*
Genre: ..... *Shooter*
Spieler: *1-2*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Ja*
Speichern: ..... *Entfällt*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Schwer*
Umfang: ..... *8 Welten*
Hersteller: ..... *THQ*
Sprache: ..... *Englisch*
Termin: ..... *28. März*
Preis: ..... *49,95 €*
Internet: ..... *www.thq.de*

Grafik: *84%*
Sound: *81%*
Dauerspaß: *73%*

Gesamtwertung: **74%**

BEWERTUNG

Titel: ..... *Jimmy Neutron*
Genre: ..... *Action*
Spieler: *1-4*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Ja*
Speichern: ..... *Passwort*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Umfang: ..... *24 Levels*
Hersteller: ..... *THQ*
Sprache: ..... *Deutsch*
Termin: ..... *Erhältlich*
Preis: ..... *Ca. 50,- €*
Internet: ..... *www.thq.de*

Grafik: *71%*
Sound: *70%*
Dauerspaß: *70%*

Gesamtwertung: **71%**

BEWERTUNG

Titel: ..... *X-Bladez Inline Skater*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: .. *Nein*
Speichern: ..... *Passwort*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Umfang: ..... *13 Strecken*
Hersteller: ..... *Ubi Soft*
Sprache: ..... *Deutsch*
Termin: ..... *28. März*
Preis: ..... *Ca. 50,- €*
Internet: ..... *www.ubisoft.de*

Grafik: *68%*
Sound: *67%*
Dauerspaß: *57%*

Gesamtwertung: **58%**

CASPER

Jetzt darf der nimmerböse Geist Casper nicht nur im Kino Gutes tun, sondern auch auf dem GBA.

GLITSCHIG Kann Casper Dr. Harvey vor dem Abgrund retten?

O weh! Die Geister Stretch, Stinkie und Fatso haben alle Erwachsenen in Zombies verwandelt. Nur der Geisterspezialist Dr. Harvey kann helfen. Unglücklicherweise ist der Doktor selbst mit dem Fluch belegt und so muss Casper ihm hilfreich zur Seite stehen. Während der Doc wie ein Lemming immer weiter geradeaus durch die Levels stapft, verwandelt sich Casper in Schutzschilde und Brücken, um ihn vor allem Übel zu bewahren. Nette Grafik und schaurig-schöner Sound begleiten Casper durch sein Abenteuer. Die jüngere Zielgruppe muss allerdings Geduld mitbringen, denn die Levels gestalten sich häufig eintönig.

Fabian Sluga

F-14 TOMCAT

Alarm! Es herrscht Krieg zwischen China und Taiwan – und die USA spielen mal wieder Weltpolizei.

TREFFER! Ein Feind weniger, aber ein Hit mehr auf unserer Liste.

Inmitten dieser brisanten und immer wieder aktuellen Geschichte steuert ihr einen amerikanischen Kampfpiloten, der für Recht und Ordnung sorgen soll. In gut einem Dutzend Missionen stürzt ihr euch mit eurem Kampfjet ins Gefecht. Die komplexe Steuerung geht euch nach kurzer Lernphase einfach von der Hand. Die Optik bietet einige nette Effekte, gestaltet sich aber recht schlicht. Während die Soundeffekte richtig klasse sind, geht einem die sich ständig wiederholende Musik schnell auf die Nerven. Liebhaber von Flugzeug-Action sollten mal einen näheren Blick riskieren.

Fabian Sluga

PENNY RACERS

THQ lässt sich nicht lumpen und schickt mit Penny Racers einen weiteren Fun-Racer ins Rennen.

NACHTFAHRT Na, wo steuert denn der Fahrer diesen Racer hin?

Momentan überschwemmen spaßige Rennspiele den GBA geradezu. Während einige Spiele qualitativ nicht ganz mithalten können, fährt *Penny Racers* aber in der oberen Liga mit. Die Fahrzeuge basieren auf in Japan sehr beliebten Spielzeugautos, die ihr – ein erfolgreiches Abschneiden vorausgesetzt – mächtig aufmotzen dürft. Grafik, Sound und Kollisionsabfrage hätten in der Programmierwerkstatt zwar noch ein wenig Tuning vertragen können, die über 50 anwählbaren Autos, 40 Strecken und ein amüsanter Multiplayer-Modus entschädigen aber ausreichend.

Fabian Sluga

SHREK SWAMP KART SPEEDWAY

Von der großen Leinwand auf den Gameboy Advance - jetzt lassen Oger und Esel die Reifen quietschen.

DRACHENPOWER Leider gehört der Drache nur zum Hintergrund.

Shrek gibt sein GBA-Debüt und schwingt sich – gemeinsam mit anderen Märchenfiguren – ins Kart. Mithilfe von diversen Waffen und Extras macht ihr der Konkurrenz das Leben schwer, um als Erster von der Strecke zu gehen. Dabei kommt *Shrek* dem Vorbild *Mario Kart: Super Circuit* zu keinem Zeitpunkt bedrohlich nahe. Grafik und Sound reichen nicht an Nintendos Spielspaßperle heran, das Streckendesign ist weniger anspruchsvoll und der Schwierigkeitsgrad relativ niedrig. Die vier Ligen sowie die versteckten Fahrer hat man schnell freigespielt und so lädt einzig der Multiplayer-Modus zum nochmaligen Spielen ein.

Fabian Sluga

BEWERTUNG

Titel:	Casper
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Speichern:	Passwort
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	6 Levels
Hersteller:	Virgin Interactive
Sprache:	Deutsch
Termin:	28. März
Preis:	56,99 €
Internet:	www.virgin.de

Grafik: 74%
Sound: 75%
Dauerspaß: 72%

Gesamtwertung: 73%

BEWERTUNG

Titel:	F-14 Tomcat
Genre:	Simulation
Spieler:	1-4
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Passwort
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	21 Missionen
Hersteller:	THQ
Sprache:	Englisch
Termin:	Erhältlich
Preis:	49,95 €
Internet:	www.thq.de

Grafik: 69%
Sound: 71%
Dauerspaß: 72%

Gesamtwertung: 70%

BEWERTUNG

Titel:	Penny Racers
Genre:	Fun-Racer
Spieler:	1-4
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	40 Strecken
Hersteller:	THQ
Sprache:	Englisch
Termin:	29. März
Preis:	Ca. 50,- €
Internet:	www.thq.de

Grafik: 72%
Sound: 71%
Dauerspaß: 76%

Gesamtwertung: 75%

BEWERTUNG

Titel:	Shrek Swamp Kart Speedway
Genre:	Fun-Racer
Spieler:	1-4
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Umfang:	16 Strecken
Hersteller:	TDK Mediactive
Sprache:	Deutsch
Termin:	28. März
Preis:	Unbekannt
Internet:	www.tdk-mediactive.com

Grafik: 71%
Sound: 67%
Dauerspaß: 73%

Gesamtwertung: 72%

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort: Leserbriefe •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth E-MAIL: *nzone@computec.de*

Wie immer könnt ihr euch auch unter der Internetadresse **www.n-zone.de** *im Chat oder in einem der Foren mit anderen Nintendo-Fans und der N-Zone-Crew austauschen.*

Game Boy Advance Plus?

Was ist denn nun mit dem hintergrundbeleuchteten GBA? Sollte der nicht definitiv erscheinen? Was wurde denn daraus oder hat Nintendo das Ganze doch wieder auf Eis gelegt, weil der GBA schlecht verkauft wird?

N-ZONE Der GBA verkauft sich schlecht? Mittlerweile gingen weltweit über 20 Millionen Stück über die Ladentische! Das ist doch schon mal ganz ordentlich, oder nicht? Um eines klarzustellen: Nintendo hat noch nie offiziell bestätigt, dass ein GBA mit Hintergrundbeleuchtung in Arbeit sei. Allerdings hat man auch keine eindeutigen Dementis gebracht. Es gibt aber ein Indiz dafür, dass es vielleicht bald so weit sein könnte. Dies wurde auch schon in diversen japanischen Fachmagazinen besprochen. Der Preis für die GBA-Hardware wurde nämlich gesenkt. So kostet das schmucke Handheld mittlerweile über 20 % weniger als zum Launch. Nun wäre ein perfekter Zeitpunkt, um eine verbesserte Version auf den Markt zu bringen, welche zu einem höheren Preis angeboten werden kann. Doch auch dies nur reine Spekulation ...

Oliver Kierste

Zombie-Freund

Seit einer langen Pause kaufe ich euer Magazin nun wieder, denn ihr habt mir zu viel von Pokémon und zu wenig vom N64 berichtet. Ist ja jetzt auch egal, das N64 hat seine Zeit gehabt. Seitdem ihr viel vom GameCube berichtet, kaufe ich euer Magazin wieder. Zum CameCube und dessen Spielen habe ich jetzt ein paar Fragen:

1. Werden die Spiele billiger oder teurer sein als beim Vorgänger?
2. Geht die Entwicklung der Spiele schneller?
3. Wird es von *Resident Evil* eine ungeschnittene Version mit deutschen Untertiteln geben?
4. Hat das Spiel den längeren Vorspann, wie beim *Director's Cut*?
5. Wurden die Videosequenzen verändert oder sind sie so filmmäßig wie beim Klassiker?

N-ZONE Naja, eigentlich haben wir über alles berichtet, was es zum Thema Nintendo 64 gab. Wenn es keine Neuigkeiten zu einer bestimmten Konsole gibt, dann kann man auch nichts berichten. Oder hätten wir uns die Tests und News zu nicht vorhandenen N64-Spielen aus den Fingern saugen sollen? Kommen wir zu deinen Fragen:
1. Im Vergleich zum N64 werden die Spiele günstiger sein. So kosteten manche N64-Games weit über 120,- DM.
2. Das kann man nie pauschalisieren.
3. Darüber ist noch nichts bekannt.
4. Auch darüber hat man noch nichts verlauten lassen.
5. Offiziell gibt es hier ebenfalls noch keine Stellungnahme.

Lars Terpe

Falsch informiert?

Ich habe zwei Fragen an euch: 1. Wie kann man bei *Mario Kart: Super Circuit* seinen Rang verbessern? 2. Auf verschiedenen Internetseiten und in einer Zeitschrift habe ich gelesen, dass *Zelda: Oracle of Ages* bereits für den GBA erschienen ist. Stimmt das? Denn ich habe es in noch keinem Laden gesehen.

N-ZONE Deinen Rang bei *Mario Kart* verbessern? Da gibt es einen ganz einfachen Trick: Fahr schneller und versuche, besser zu sein als jemals zuvor! ;-) Deine *Zelda*-Informationen sind leider auch falsch. Es gibt noch kein *Zelda*-Spiel für den GBA!

Bastienne Christian

Miese Wertungen!

Ich lese eure Zeitung schon länger und zerbreche mir fast jede Ausgabe den Kopf über von euch abgegebene „Fehlwertungen". *Super Smash Bros. Melee* heimste zum Beispiel nur 85 % in der Gesamtwertung ein. Ich kann mich noch an diverse Pokémon-Spiele erinnern, die eigentlich nur höherer Durchschnitt waren, aber bei euch Wertungen um die 90 % erreichten. Besonders hart traf mich aber der Test zu *Sonic Adventure 2 Battle*! Ich hab das Game auf Dreamcast und ich nehme mal nicht an, dass die Umsetzung auf den GameCube mit Hinzugabe einiger Extras die Wertung des Spiels dermaßen nach unten drücken könnte. Die drei verschiedenen Charakterklassen (Rennen/Ballern/Suchen) sorgen für Abwechslung im Spielablauf. Das Gameplay ist Sonic-like über

Schickt eure Briefe an:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort: Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 FÜRTH
E-MAIL: *nzone@computec.de*

alle Zweifel erhaben und das Spielprinzip, das eurer Meinung nach dringend eine Renovierung vertragen könnte, geht somit voll in Ordnung. Weiterhin sind die Minispiele gelungen und dienen neben dem Storymodus sowieso nur als Zeitvertreib. Die Grafik ist selbst für GameCube-Verhältnisse ein Highlight (siehe Texturen; Schnelligkeit ...). Auch der Sound klingt absolut spitze. Meiner Meinung nach sind die einzigen Wermutstropfen die etwas langatmigen Knuckles-/Rouge-Sequenzen und die manchmal nervige Kameraführung. Da ich die Dreamcast-Version schon tierisch geil fand, liegt ihre Wertung bei mir bei 88 %.

tendo gibt, die ihr nicht weiterverraten dürft.

N-ZONE Wie du schon sagst, handelt es sich um Gerüchte. Die Sache mit dem Modem ist ja schon länger bekannt und eine Lightgun ist auch keine Sensation, da mittlerweile so ziemlich jede Konsole außer dem N64 eine Lightgun unterstützt. Da die Japaner aber ein recht spielverrücktes Volk sind, wird es sicher die ein oder andere abgefahrene Zusatzhardware geben. Zum Tema Geheimnisse: Es wäre schön, wenn dem so wäre. Leider geben sich die Herren bei Nintendo bedeckter als eine katholische Nonne!

Thilo Inkmann

Ein Kessel Buntes

N-ZONE Die gute alte Diskussion über die Wertungen. Man kann nicht mit und auch nicht ohne sie leben! Die letzten Pokémon-Games für den GBC stellen einfach perfekte Rollenspiel-Unterhaltung dar. Was da in puncto Gameplay und Feature-Flut aufgefahren wird, lässt teilweise sogar Square-RPGs verblassen! Wieso *SSBM* „nur" 85 % bekam, wird im Test auch genau erklärt. Im Endeffekt ist hier einfach nur wildes Tastengedrücke angesagt. Jedoch macht das Game – vor allem zu viert – tierisch Laune und vereint unsere liebsten Nintendo-Charaktere. Deshalb hat es sich seinen Hit auch redlich verdient. Wir haben übrigens eine der weltweit höchsten Wertungen für *Sonic Adventure 2 Battle* vergeben. Wenn man sämtliche Tests der relevanten Magazine vergleicht, dann kommt man auf einen Durchschnitt von etwa 70-75 %!

Kevin Lindner

Erst mal ein Riesenlob an die N-Zone! Ihr habt euer Magazin seit der Ausgabe 1 erheblich verbessert! Mehr Seiten, bessere Tests und ihr seid viel spritziger geworden! Aber jetzt zu meinen Fragen:
1. Ich habe mir neulich bei meinem Freund einen GameBuster ausgeliehen. Da wollte ich mal im Internet nach ein paar Codes dazu suchen, aber es scheint so, als würde der GameBuster im Internet gar nicht existieren! Immer nur GameShark etc.! Warum ist der GameBuster so unbekannt? Und kennt ihr vielleicht eine Seite mit guten GameBuster-Codes?
2. Wieso zum Teufel gibt es keine Lesertipps mehr?
3. Ist es jetzt total sicher, dass der GameCube am 3. Mai rauskommt? Oder ist es möglich, dass er wieder mal so nebenbei um zwei Monate verschoben wird?
4. Was ist mit der Pokémon-Zone passiert?
5. Was ist der Unterschied zwischen *Mario Kart: Players Choice* und dem normalen *Mario Kart*?
In Spielen wie *Perfect Dark*, *James Bond* u.s.w. schießt man ja auf Menschen! Wieso wurde dies dann bei *Turok 1* nicht erlaubt? Da ballert man auf Droiden!

Zusatz-Hardware

Auf einer Website habe ich gelesen, dass es für den GameCube massig Zusatzhardware geben wird. Es sind zwar nur Gerüchte, aber es sollen Digital-Kameras, Drucker, Festplatte, Modem, Keyboards zum Musikmachen und sogar eine Lightgun erscheinen. Wisst ihr schon was darüber und dürft es nur nicht verraten? Es würde mich sowieso interessieren, ob es Geheimnisse von Nin-

N-ZONE Danke für das tolle Lob! Jetzt aber zu den Antworten:

N-ZONE ZEUGNIS

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht:
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
GameCube	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Dreamcast	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

5. Folgende Rubriken interessieren mich:
❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

6. Hast du schon die Internetseite der N-Zone (www.n-zone.de) besucht?
❑ Ja ❑ Nein

7. Besitzt du einen DVD-Player?
❑ Ja ❑ Nein

8. Wirst du dir den GameCube zum Deutschlandstart kaufen?
❑ Ja
❑ Ja , aber erst später
❑ Nein

9. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Reportage: Miyamoto-Pläne	___	❑	❑	❑
Reportge: Resident-Evil-Film	___	❑	❑	❑
Angespielt: Die Hard	___	❑	❑	❑
Angespielt: Eternal Darkness	___	❑	❑	❑
Angespielt: Burnout	___	❑	❑	❑
Test: NBA Street	___	❑	❑	❑
Test: 18 Wheeler	___	❑	❑	❑
Test: Virtua Striker 3	___	❑	❑	❑
Test: Smashing Drive	___	❑	❑	❑
Test: Broken Sword: B. F.	___	❑	❑	❑
Test: Breath of Fire	___	❑	❑	❑
Test: Tekken Advance	___	❑	❑	❑
Poster: Breath of Fire	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Sammelkarten	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 04/2002)
Ausgabe: _____/_____

12. Ich kaufe die N-Zone ca. _____ Mal pro Jahr.

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:
_____

14. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

15. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

16. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

17. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 04 • Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

1. Meist ist es so, dass GameBuster-, Action Replay-, GameShark- oder GameGenie-Codes auf allen Systemen funktionieren. Besitzer eines GameBuster können also auch GameShark-Codes nutzen.
2. Viele Leser bewerteten die Lesertipps als entbehrlich, weil wir ja auch noch die normale Cheats&Codes-Ecke haben.
3. Der 3. Mai steht als Veröffentlichungstermin definitiv fest!
4. Da es momentan in Sachen Pokémon eher gemächlich zur Sache geht, haben wir uns kurzerhand dafür entschieden, die zwei Seiten für die wachsende Anzahl von GameCube- und GBA-Software zu nutzen.
5. *Players Choice* kostet weniger. Unter anderem werden *Mario Kart 64*, *Lylat Wars* und *Wave Race 64* in einer „Players Choice Edition" vertrieben. Das sind Spielehits, die zu einem günstigeren Preis neu aufgelegt werden. Am Spiel selbst ändert sich jedoch nichts – bis auf den Preis!
6. Erlaubt war es sicherlich schon. Acclaim entschied sich jedoch für die „Entschärfung", um einer möglichen Indizierung vorzubeugen.

Stephen Mueller

Alte Kabel

Ich habe vor, mir den GameCube zu kaufen, möchte aber gerne wissen, ob man diesen auch mit dem alten Kabel vom N64 an den Fernseher anschließen kann?

N-ZONE Du kannst dieselben Kabel benutzen, aber du musst nicht. Wir empfehlen das RGB-Kabel, mit dem eine weitaus bessere Qualität erzielt wird.

Scheffler

Noch mehr Kabel!

Ich hab mir erst vor kurzem ein neues TV-Gerät mit S-VHS-Eingang gekauft, um eine bessere Bildqualität mit dem am 3. Mai erscheinenden GameCube zu erhalten. Jetzt hab ich erfahren, dass der Europa-GameCube RGB unterstützt. Braucht man dafür jetzt ein spezielles, teures TV-Gerät, oder kann ich mir das Kabel unbesorgt kaufen?

N-ZONE Eigentlich unterstützt jedes halbwegs aktuelle TV-Gerät den RGB-Standard, und wenn eine S-Video-Buchse vorhanden ist, dann dürfte dein TV auch über einen RGB-tauglichen Scart-Eingang verfügen.

Andreas Hummelsberger

Taktische Oger

In eurer letzten Ausgabe las ich einen Leserbrief, in dem von *Tactics Ogre* für den GBA die Rede war. Meine Fragen: Erscheint das Spiel auch in Deutschland? Oder nur noch in den USA? Falls nur in den USA: Gibt es eine Möglichkeit, das Spiel dann auch hier zu kaufen, oder muss ich es mir aus den USA schicken lassen? Gibt es das Spiel *Tactics Ogre* auch noch für andere Systeme zu kaufen?

N-ZONE Der Strategiekracher wird unter dem Titel *Tactics Ogre Gaiden: The Knight of Lodis* am 16. April in den USA erscheinen. Über eine deutsche Version ist leider noch nichts Offizielles bekannt. Über einen Importhändler wirst du die Perle aber auch hier beziehen können. Auf anderen Systemen ist die Strategie-/RPG-Reihe auch vetreten. Schon auf dem SuperNES begeisterten uns *Ogre Battle* und *Tactics Ogre*. Auf PlayStation, Saturn, NEOGEO Pocket und Nintendo 64 dürft ihr auch in die Schlacht ziehen!

Martin Großefeld

Schnittige Stellen

An der Unterseite des GameCube werden zahlreiche Schnittstellen für irgendetwas sein. Für was genau werden diese Schnittstellen da sein? Kommt da so was wie ein Expansion Pak dran?

N-ZONE Auf der Unterseite befinden sich zwei serielle und eine parallele Schnittstelle. Offiziell ist etwa der Breitband-Adapter zum Internetsurfen oder eine Festplatte zur Speicherung von größeren Datenmengen bestätigt. Die Möglichkeiten für die Anschlüsse sind eigentlich unbegrenzt und daher sind wir gespannt, was Nintendo noch an Gimmicks in der Hinterhand hat.

Kiwo Reinicke

Weniger GBA, mehr GCN!

Ich weiß nicht, ob ihr das sowieso vorhattet, aber egal: 1. Ich finde, dass es eindeutig zu viele GBA-/GBC-Tests gibt. 2. In Zukunft solltet ihr sehr viel mehr über den GameCube berichten und möglichst alle Games testen. 3. Ich hoffe, ihr druckt meine E-Mail ab. 4. Allerdings denke ich, dass sie viel zu lang ist. 5. Ich bitte euch, sie etwas zu kürzen und die Groß-/Kleinschreibfehler zu beheben.

N-ZONE 1. Es gibt ja auch eine Menge GBA-Spiele. Der GBC-Anteil hat aber rapide abgenommen. 2. Hey, darauf sind wir noch gar nicht gekommen ... Danke für den Tipp! 3. Sorry, aber leider können wir deine E-Mail nicht abdrucken. 4. Kein Problem, wir haben sie einfach gekürzt. 5. Sonst noch Wünsche?

WWW.N-ZONE.DE

FORUMS-GEFLÜSTER

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-Zone-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Der interessanteste Beitrag erscheint hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Beitrag des Monats von Forums-User „Naitmer4u":

Ich habe heute in einem Nintendo-Chat mit jemandem aus Sardinien (Italien) gechattet und er sagte mir, dass er regelmäßig die N-Zone liest. Als ich ihn fragte, ob es in Italien kein Nintendo-Mag gibt, sagte er mir: „Doch – aber die N-Zone ist besser!" Und er versteht nicht mal Deutsch!

N-ZONE Hui, da wird es jetzt mal Zeit für eine kleine Anekdote. Es war, glaube ich, im Jahre 1927, da schickte Computec eine kleine Gruppe von Redakteuren aus, um eine Reportage über den Spieltrieb der Kasparischen Müffelantilope zu machen. Ich hatte zu diesem Zeitpunkt eine kleine Einzimmerwohnung in der Fürther Preußengasse (recht noble Gegend) und kam abends sehr spät vom Schneeschippen nach Hause. Tierisch müde schaltete ich das brandneue Dampfradio ein, als plötzlich das Telefon klingelte. Mein Chef war am Apparat und ich sollte mich sofort mit Albrecht Ott und Jochen Gebauer treffen, um die Kasparischen Müffelantilopen ausfindig zu machen. Eine Woche später hatten wir es unter immensem Kraftaufwand endlich geschafft, die Alpen zu überqueren. Leider hatten wir mit den Vorräten nicht gut genug geplant, so dass wir schon am zweiten Tag der Expedition tierischen Hunger hatten und sogar die Milchvorräte fast aufgebraucht waren. Glücklicherweise fanden wir im Ötztal Überreste von Hannibals Invasionsarmee und einen kleinen Pizzaservice, der uns den Weg nach Italien zeigte. Irgendwo in der Toskana kam es dann zu einer schicksalhaften Begegnung. Giovanni Enzoné, der größte italienische Zeitschriften-Baron, lief uns in die Arme. Gejagt von der Mafia und gesucht von einem Nudelhersteller namens Alfredo, flehte er uns um Hilfe an. Fortsetzung folgt...

TOLLER BEITRAG In unserem Forum könnt ihr euch mit anderen N-Zone-Lesern und der Redaktion austauschen.

Mit € 3,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potenzielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt € 3,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

SUCHE NINTENDO 64

Suche Ogre Battle 64 (us) und Ogre Battle (SNES/us), 0160/6638000 (auch SMS) oder 08031/86824, Christoph

Ich suche ganz dringend GASP für N64, wenn es geht, unter 20,- €, melde dich unter Tel.: 0431/791300

Suche Perfect Dark für GBC, Anleitung und sonstiges ist nicht nötig, zahle 10,- €, meine Nummer ist 04661/2781, fragt nach Marius

Suche dringend Perfect Dark, verk. BFD, WWF NM, Excitebike u. a. N64-, PSX- u. GBA-Spiele günstig wie Bomberman, Zelda, THPS 2. Tel.: 0172/4272083 ab 14 Uhr

Suche N64-Spiele, alles außer NHL, NBA, NFL, WCW u. Ä., z. B. Rollen-, Action-, Jump&Run-, Adventure- u.a. Spiele, suche Spieleber. Turok 3, preiswert! Tel.: 037279/79395

Verk. Xploder 64, erst eine Woche alt, suche selber dringend Snowb. Kids, 1080°, Mario Golf, Original-Gamebuster in Top-Zustand. Tel.: 021546/4285 Daniel

Suche Yoshi's Story, verk. GBC u. GB-Spiele u. Pokémon Stadium o. tausche gegen Stranded Kids, SMS: 0175/2872353 oder Tel.: 06438/3840, fragt nach Gerrit

Hobbysammler sucht: Videospiele & Spielkonsolen u. Zubehör aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme – PAL und NTSC, gerne auch komplette Sammlungen. Tel.: 0170/5856780 M. Härle

VERKAUFE NINTENDO

N64 m. 16 Spielen u. 2 Controller, Action- u. Jump&Run-Spiele für 280,- €, Tel.: 08458/330053 Stefan Geitner, 85080 Gaimersheim

N64 + 2 Controller u. 3 Spiele w. DK + Exp., P. St. 2 + Transf. P. usw., GB Pocket mit Pokémon Gelb u. Silber, Tel.: 0171/1944102 oder 07541/584192 Preis n. V.

WWF Attitude, WWF Warzone, Lylat Wars, Tetrisphere, Street Fighter Alpha 2, NHL Breakaway, Shadow M. u. v. m., u. a. Spiele für SNES, PS1 u. PS2. Tel.: 0170/6836857

GBA + 5 Spiele (F-Zero, Wario Land 4 + Mario Kart + ET) + Zelda – Ages für 250,- €. Streifer, Erwin, Reichenberg 43, 94566 Riedlhütte

Verk. f. N64 Super Mario 64, Blast Corps, 1080° und Bomberman 64 fürs SMD viele Sportspiele u. fürs SNES Super Mario Kart. Tel.: 06151/788127

N64 + Kampfspiel + Turok 2, Zelda, Rumble Pak, Expansion Pak, Preis VB. Tel.: 0179/6947783

N64 + 4 Controller, 2 Rumble Pak, 1 Exp. P., Modulator, 1 Contr. P. + 20 Spiele (Perf. Dark, Kampfspiel usw.) nur 225,- €, ruft an! Tel.: 0331/2702789 17-20 Uhr, Rico

Verk. Formel 1 World Grand Prix, ISS 64, Star Wars Racer je 15,- €, Pokémon Stadium + Transfer Pak 30,- €. Tel.: 08366/1321 Dominik Zitt

N64 + Exp. + Rumb. + Mem., Shadow M. Dekor, 11 Top-Sp. (Zelda I + II, DK 64, P. Dark, B.-Tooie, 2x Star Wars usw.), n. zus. f. 150,- €. Tel.: 03471/209286

Verk. N64 + 3 Contr., Mem. Card, Rumble P., Transfer P., Expansion P. und 14 Spiele (Mario Party 3, Perfect Dark etc.) 300,- € inkl. Porto. Tel.: 02838/989906

Absolutes Schnäppchen! N64 + Mr. Back + Spiele + 6 Controller + 2 Rumble P. + 3 Mem. Card, Exp., Rumble, Rucksack, Converter, NW 1.500,- €, VB 500,- €, Daniel, Tel.: 07531/808808

Verk. Mario 64, Mission: Impossible, Diddy Kong Racing je 12,- €, Pokémon Pinball, Rot, Blau, Gelb u. Tetris je 10,- €, ruft an ab 14 Uhr! Tel.: 06753/124663

Tausche Pokémon Snap gegen Lylat Wars, verkaufe auch f. 50,- €, meldet euch bei Bryan, wenn Interesse. Tel.: 0355/4857690

N64 + 2 Contr. + Zubehör mit Zelda 2 u. Sp. + Lylat Wars + Top Gear Rally, alles für 210,- €, ruft an! Tel.: 08534/1470
PS: Verkaufe 120 Pokémon-Karten für 30,- €!

Löse N64-Sammlung auf! 25 Spiele mit Original-Verpackung + Anleitung in gutem Zustand, nur komplett zu verkaufen, 500,- €, Tel.: 02864/882428 ab 22 Uhr

Verkaufe N64 (RGB-tauglich) + 2 Contr. + Exp. Pak + Cheats-Buch 60,- €, Spiele ab 20,- €, z. B. ISS 2000, Mickey Speedway Racing u. v. m. Tel.: 09268/6465

TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche Forsaken oder Turok 2 oder Gex gegen Castlevania 1 o. 2, ab 18 Uhr, Tel.: 02923/7758

GAME BOY

SUCHE GAME BOY

Game-Boy-Color-Spiel Zelda DX – Links Awakening für 25,- €, bitte anrufen unter Tel.: 0721/817212 (Karlsruhe)

Suche Perfect Dark für GBC, Anleitung und sonstiges ist nicht nötig, zahle 10,- €, meine Tel.: 04661/2781 fragt nach Marius

VERKAUFE GAME BOY

Verkaufe GBC mit 4 Spielen, Pokémon Blau, Silber, 24 Stunden von Le Mans und Formel 1, für nur 110,- €, meldet euch unter Tel.: 02307/10337

Verkaufe Batman für Game Boy Color, kostet 25,- €, Pokémon Gelb + Rot für GBC kostet pro Spiel 15,- €, in Bürstadt, Fabio Carucci, Tel.: 06206/79392

Verkaufe Mew, Celebi, Arktos, Zapdos, Lavados, Raikou, Entei, Suicune, Ho-oh, Lugia und Mewtu für je 1,50 €, fragt nach Murat, Tel.: 0174/1548850

Game Boy Pocket (Spiele) je Spiel 25,56 €, Game Boy Pocket 35,79 €, Nintendo 64 (Spiele) je Spiel 40,90 €. Rene Vogel, Goetheweg 25, 09355 Gersdorf

GAME BOY ADVANCE

SUCHE GAME BOY ADVANCE

Halt! Stop! Ich suche einen GBA und GBA-Spiele, verkaufe auch F-Zero X, Yoshi's Story, Pokémon Stadium, Mario Party 1, 2, 3, alle für N64. Tel.: 0151/11647517 oder SMS

SONSTIGES

Suche NES-Konsole, dazu Megaman-Spiele (alle) und Power-Rangers-Videos ab VHS 4, täglich zwischen 15 und 16 und abends ab 21 Uhr. Tel.: 0171/4383084

SUCHE SONSTIGES

Ich suche die letzten Folgen Sailor Moon mit Galxia auf Video aufgenommen und Game-Boy-Spiel The Legend of the Riverking 2. Tel.: 069/6667437 Nicole

VERKAUFE SONSTIGES

Verkaufe Star Wars Rogue Squadron 2, Rogue Leader für US-GameCube, über Preis lässt sich verhandeln. Tel.: 07971/5639, fragt nach Michael

Verkaufe P.-Karten: 52 Holos, 52 Rares aus 1. Edition: Glurak, Turtok ... + 500 weitere Karten für 250,- €, verkaufe auch N64 mit Spielen. Tel.: 0160/93101069

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Letztes Wochenende hatte ich eine unglaubliche Begegnung. Während ich an meiner Standard-Haltestelle auf den Bus wartete, sah ich plötzlich drei kleine Kinder, die Seilspringen als Extremsportart betrieben. Während sie da so hüpften, hätte ich schwören können, dass sie als Sprungreim „N-Zone ist für alle gut" sangen. Ich glaube, ich brauche Urlaub.

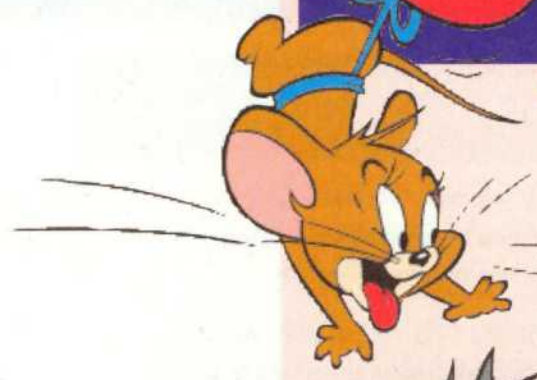
Euer Jean-Reiner Jung

Tom und Jerry: Der magische Ring

Gebt die Levelcheats im Hauptbildschirm unter „Fortfahren" ein.

2. Level	3783	**3. Level**	5423
4. Level	5348	**5. Level**	5126
6. Level	8238	**7. Level**	8143

CODE-EINGABE Tom und Jerry stürzen sich wagemutig in den letzten Level.



KURZE PAUSE Bevor die Jagd nach dem magischen Ring weitergeht, entspannen sich die beiden.

Driven

Im Menüpunkt „Geheime Autos" gebt ihr diese Codes ein und könnt dann mit zwei heißen Flitzern auf Pokaljagd gehen.

Gamestop Car:	07913
Mastercar:	62972

GAMESTOP! Macht von der Geschwindigkeit nicht viel her, aber das Fahrverhalten ist nicht von schlechten Eltern.

MASTERCAR Dieses geheime Raser-Vehikel wurde bestimmt aus gutem Grund geheim gehalten.

Dark Arena

Jetzt bringen wir mal ein bisschen Licht in die „dunkle Arena". Gebt einfach diese Passwörter ein und ergötzt euch an den netten Momenten des Cheater-Daseins. Es sieht zwar nach der Eingabe so aus, als ob das Passwort nicht akzeptiert wurde, wenn ihr aber Start drückt, geht es sofort mit den Cheats ins Spiel.

Alle Schlüssel:	KNGHTSFR
Alle Karten:	LMSPLLNG
Alle Waffen:	THRBLDNS
Unendlich Munition:	NDCRSDRT
Unendlich Gesundheit:	HLGNDSBR
Level überspringen:	NFTRWLLH (Geht auf den Kartenbildschirm und drückt dort Select, um in den nächsten Level zu kommen.)
God-Mode:	S X N (Leerzeichen nicht vergessen!)

Wer es lieber etwas geordneter mag, kann auch als Passwort NRYRDDS eingeben. Nun könnt ihr die folgenden Passwörter eingeben:

Alle Schlüssel:	KEYS
Alle Karten:	MAPS
Alle Waffen:	WEAPONS
Unendlich Munition:	AMMO
Unendlich Gesundheit:	HEALTH
Level überspringen:	SKIP
God-Mode:	ALL

GOD-MODE Wenn ihr dieses Passwort eingebt, vergesst bitte nicht die Leerzeichen zwischen den Buchstaben.

HAHAHAHA!!! Manchmal ist es doch schön, ein Gott zu sein.

Golden Sun

Weitere Charaktere benennen:
Wenn ihr ein neues Spiel anfangt, könnt ihr nicht nur eurem Helden einen Namen verpassen, sondern auch weiteren Party-Mitgliedern. Hierfür drückt ihr während der Namenseingabe dreimal Select. Habt ihr es richtig gemacht, ertönt ein kurzes Signal.

Noch mehr Charaktere benennen:
Nachdem ihr den oben stehenden Cheat eingegeben habt, drückt ihr noch zusätzlich oben, unten, oben, unten, links, rechts, links, rechts, oben, rechts, unten, links, oben, und Select. Auch hier ertönt bei richtiger Eingabe ein kurzes Signal.

GARET? Nun könnt ihr die Namen eurer Kumpanen ändern.

Die Monster AG

Mit den Passwörtern könnt ihr jeden Level anwählen:

Himalaya – Höhle	SNOW	**Monstropolis – Tag**	D4Y-
Himalaya – Schlittenfahrt	SL3D	**Monstropolis – Nacht**	N1T3
Monster AG 1	BDRM	**Geheimes Labor 1**	L4B-
Monster AG 2	M1K3	**Geheimes Labor 2**	L4BB
Monster AG 3	P4PR	**Sulleys Wohnung**	SLLY
Monster AG 4	M1NC	**Das Türenlager**	V4LT

Die Monster AG

Die Level-Cheats für das Game-Boy-Advance-Spiel gelten für den leichten Schwierigkeitsgrad. Gebt sie einfach unter „Passwort" ein.

2. Level	SJBOGS	**14. Level**	ZTFZD8	**20. Level**	F2Z2KR
3. Level	MKB2Z7	**15. Level**	BYY2NL	**21. Level**	PNG!TL
4. Level	VPB971	**16. Level**	M2F9S7	**22. Level**	WRG!!C
5. Level	LLCOBK	**17. Level**	LYGOBO		
6. Level	8PW2DY	**18. Level**	1FZ2CJ		
7. Level	NQWOJF	**19. Level**	F2Z2FM		
8. Level	WRC9SQ				
9. Level	3RC!94				
10. Level	XRDZB1				
11. Level	YRX2DQ				
12. Level	3NX2JX				
13. Level	LTD!SK				

HALLO JUNGS! Die beiden haben gut lachen. Sie müssen ihr eigenes Spiel ja nicht spielen.

Scooby Doo und die Cyber-Jagd

Wenn ihr als Passwort 5S@C7VB8 eingebt, dürft ihr neben den zwei Startlevels auch „Prähistorischer Dschungel“ (Level 3) und „Jagd im Schnee“ (Level 4) anwählen.

HUND IM FREUDENTAUMEL Das Phantom dürfte jetzt bald besiegt sein.

IN DER VORZEIT Scooby Doo pirscht durch die Kreidezeit.

E.T. Der Außerirdische

20 Jahre lang dachte niemand an den kleinen Außerirdischen. Jetzt ist er nicht nur in die Kinos, sondern auch auf die Videospielsysteme zurückgekehrt. Auf dem GBA können wir ihn dank dieser Passwörter schon mal schnellstmöglich nach Hause schicken.

Level 2: Oben, oben, A, unten, unten, B, R-Taste, L-Taste
Level 3: Links, oben, rechts, unten, L-Taste, A, R-Taste, B
Level 4: A, links, B, rechts, L-Taste, oben, R-Taste, unten
Level 5: L-Taste, R-Taste, R-Taste, L-Taste, A, oben, B, links
Level 6: L-Taste, links, R-Taste, rechts, A, A, B, A
Level 7: B, R-Taste, B, L-Taste, A, oben, B, oben
Level 8: Oben, oben, A, unten, unten, links, A, B
Level 9: Rechts, B, B, links, oben, R-Taste, R-Taste, L-Taste
Level 10: Links, links, A, L-Taste, rechts, rechts, B, R-Taste

AB MIT DIR! Nur noch ein kleiner Landeanflug mit dem Mutterschiff und das Schrumpelwesen ist weg!

Sonic Advance

Tails als Partner:
Wählt Sonic in der Charakterauswahl und drückt nach oben. Dann klickt ihr weiter zu Tails. Dort drückt ihr das Steuerkreuz nach unten. Dann klickt ihr weiter auf Knuckles und drückt die L-Taste, um dann zu Amy zu gehen und die R-Taste zu drücken. Schließlich geht ihr zurück auf Sonic und drückt A, um ihn zu wählen. Jetzt müsste euch Tails in guter alter *Sonic 2*-Tradition durch die Levels folgen.

Zusätzlicher Endkampf:
Wenn ihr alle acht Chaos-Kristalle in den versteckten Bonusrunden erbeutet habt, stellt sich nach dem achten Level eine weitere Inkarnation Dr. Robotniks zum Kampf. Am leichtesten ergattert ihr die Kristalle mit Tails oder Knuckles, da sich diese beiden durch ihre Flugfähigkeiten relativ frei in den Levels bewegen können.

WIE IN ALTEN ZEITEN Sonic und Tails preschen gemeinsam durch die Levels und legen sich mit Dr. Robotnik an.

DER URLAUB IST VORBEI! Das Dreamteam um Sonic und Tails zieht wieder gemeinsam in den Kampf.

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA

N-ZONE

Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

Anschrift des Abo-Service:
KUNDENSERVICE:
Computec Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE SERVICE-NUMMER:
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770

E-Mail: computec.abo@pvz.de

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Ahmet Iscitürk, Jean-Reiner Jung, Fabian Sluga
Content Coordinator:
Werner Spachmüller
Auslandskorrespondent: Warren Harrod
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth, Lars Kromat

Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Nicole Schötz

Textchef:
Michael Ploog

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 345
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: info@computec.de
Website: www.ad-the-best.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 15 vom 1.10.2001

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.):
Thorsten Szameitat

Anzeigenberatung:
Alexander Kreis
E-Mail: alexander.kreis@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 340

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement € 25,80 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland € 39,-)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: € 29,80

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, **VKZ** B 43739

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

Hardware PCGames PCAction MCV PLAYZONE Kids Zone PSG XZONE

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2001 46.657 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche
❑ Game Boy Advance ❑ Game Boy
❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

€ 3,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift

Name

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Achtung Inserenten! Bedenkt bitte, dass zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr € 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr € 0,62/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/787906	Mo.-Fr. 9.30-13 Uhr, 14-17.30 Uhr € 1,86/Min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr € 1,24/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr € 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0180/5005806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr € 0,13/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr € 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr € 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr € 1,86/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr € 1,24/Min.

N-ZONE Ab 24.04.2002 am Kiosk

Star Wars: Rogue Squadron II

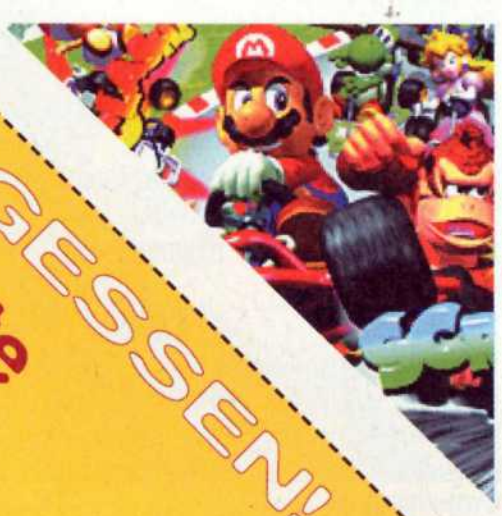
Nachdem sich die Redaktion schon seit Wochen an der US-Version ergötzt, warten wir nun sehnsüchtig auf die PAL-Version des Sternenkriegs. Werden auch deutsche Spieler mit 60 Hz durch das Weltall rasen? Diese und weitere Fragen werden im Riesentest in der nächsten Ausgabe beantwortet.

Luigi's Mansion

Wer bei der japanischen Version von *Luigi's Mansion* schon am Anfang an den japanischen Texten verzweifelt ist, kann endlich aufatmen. Ab 3. Mai geht Luigi auch in Europa auf Gespensterjagd und auf die Suche nach seinem berühmten Bruder. Mit Staubsauger und Taschenlampe bewaffnet, präsentieren wir euch den Test in der N-Zone 05/02.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Im Test: Wave Race: Blue Storm (GC)*
- *Im Test: Burnout (GC)*
- *Im Test: Sonic Adventure 2 Battle (GC)*
- *Im Test: Tony Hawk's Pro Skater 3 (GC)*
- *Im Test: Spider-Man: The Movie (GC)*
- *Im Test: FIFA Fußball WM 2002 (GC)*
- *Im Test: ISS 2 (GC)*
- *Komplettlösung: Luigi's Mansion*



NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 24.04.2002!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei ...

Fabian Sluga

Der 22-jährige Fabian Sluga verstärkt seit März die Redaktion der N-Zone.

Was spielst du im Augenblick?
Auf dem GameCube vergnüge ich mich zur Zeit mit *Wave Race: Blue Storm* und auf dem Gameboy Advance mit *Golden Sun*.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Wave Race habe ich schon auf dem N64 bis zum Umfallen gespielt. Bei keinem anderen „Wasserspiel" macht die Hatz auf Bestzeiten mehr Spaß. *Golden Sun* ist wohl eines der besten GBA-Rollenspiele und endlich mal wieder ein RPG alter Schule.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine Alltime-Favourites und warum?
Super Mario Bros 3, Super Metroid und *Zelda: Majoras Mask. Mario Bros 3* auf dem NES ist für mich – mit knappem Vorsprung – der beste Mario-Titel bisher. Bei *Super Metroid* gefällt mir die unglaublich dichte Atmosphäre und die hohe Langzeitmotivation, schließlich gibt es immer noch was Neues zu entdecken. Und *Zelda: Majoras Mask* gefällt mir aufgrund der etwas düstereren Atmosphäre sogar noch besser als das revolutionäre *Ocarina of Time*.

Was gefällt dir am GameCube am besten?
Die guten Grafik-Fähigkeiten, die schnellen Ladezeiten und der ausgezeichnete Controller.

Welche GameCube-Neuauflage wünschst du dir am meisten?
Ich freue mich besonders auf *Metroid Prime*. Durch die technischen Möglichkeiten des GameCube erhoffe ich mir ein noch intensiveres Spielerlebnis als bei der Super-Nintendo-Version.

Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Den Grundstein für meine Videospiel-Leidenschaft legten *Mario Bros* auf dem NES und *Giana Sisters* auf dem C 64.

Welches Spielgenre bevorzugst du generell und warum?
Ich habe kein bestimmtes Lieblingsgenre. Egal ob Jump & Run, Rennspiel, Funracer, Survival-Horror, Ego-Shooter usw. – es gibt in jedem Genre exzellente Games, die sich zu spielen lohnen.

Welches Multiplayer-Game favorisierst du generell und warum?
Perfect Dark. Trotz des fortgeschrittenen Alters der Rare-Perle zocke ich *Perfect Dark* regelmäßig mit meinen Freunden. Nur PC-Ego-Shooter im Netzwerk machen mehr Spaß.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Meine Erfahrung zeigt, dass man mit *Mario Kart* sogar hartnäckige Videospielgegner des weiblichen Geschlechts begeistern kann. Allerdings sollte man seine Freundin auch ab und zu mal gewinnen lassen ;-)

Tekken Advance

WORUM GEHT'S?
Das Iron-Fist-Turnier findet diesmal auf dem Game Boy Advance statt. Die PlayStation-Kult-Prügelei muss auf dem Handheld zwar mit einer abgespeckten Steuerung und weniger Charakteren auskommen, doch das Spielgefühl ist immer noch allererste Sahne.

Cheats:

Heihachi freispielen
Beendet das Spiel erfolgreich mit allen neun Charakteren. Sobald ihr das geschafft habt, müsste Heihachi in der Charakterauswahl erscheinen.

Team-Battle-Modi
Spielt den Arcade-Modus mit Heihachi durch und schon habt ihr die Programmpunkte Team Battle und Versus-Team-Battle-Options freigeschaltet.

Steuerung
- Steuert den Kämpfer
- Kick
- Schlag
- Pause
- Nicht belegt
- L: Abklatschen
- R: Werfen

Super Smash Bros. Melee

Charakter: Mario
Stage: Super Mario World Mushroom Kingdom I + II

Spezial-Attacken:
- Feuerball: B
- Super-Cape: ⇨ + B (auch während Sprung)
- Super-Sprung-Punch: ⇩ + B (auch während Sprung)
- Tornado-Punch: ⇦ + B (auch während Sprung)
- Rotierender Fußfeger: ⇦ + B
- Feuer-Punch: ⇨ + B

Crash Bandicoot XS

WORUM GEHT'S?
Dr. Neo Cortex meldet sich zurück an die Weltspitze der Bösewichter. Mithilfe einer riesigen Schrumpfkanone verkleinert er die Erde auf Pampelmusengröße. Nur Crash Bandicoot kann jetzt noch helfen, indem er die sagenhaften magischen Kristalle einsammelt, welche die Größenverhältnisse wieder in Ordnung bringen können.

Cheats:

Allgemeine Tipps
Nutzt die ersten Levels, um euch einen Vorrat an Leben zu erspielen. Die späteren Levels sind extrem schwer und ihr werdet für jede weitere Chance dankbar sein.

Nicht so hastig. Wenn irgendeine Levelstruktur verdächtig aussieht, solltet ihr vorher die Lage checken, ob sich nicht irgendwo eine fiese Falle verbirgt.

Sucht die Schwächen der Endgegner. Jeder Untergebene von Dr. Cortex hat seine spezielle Schwachstelle. Experimentiert, um sie herauszufinden, und scheut euch nicht, dafür ein paar Leben zu opfern.

Steuerung
- Steuert Crashy
- Springen
- Wirbelattacke
- Pause
- Nicht belegt
- L: Nicht belegt
- R: Kriechen, schlittern, Bauchklatscher

Breath of Fire

WORUM GEHT'S?
Der Clan des dunklen Drachen greift nach der Weltherrschaft und bereitet sich auf den großen Angriff vor. Ihr schlüpft in die Rolle eines jungen Kriegers vom Clan der guten Drachen und müsst mit einer bunten Heldentruppe gegen die Machenschaften des Bösen vorgehen.

Cheats:

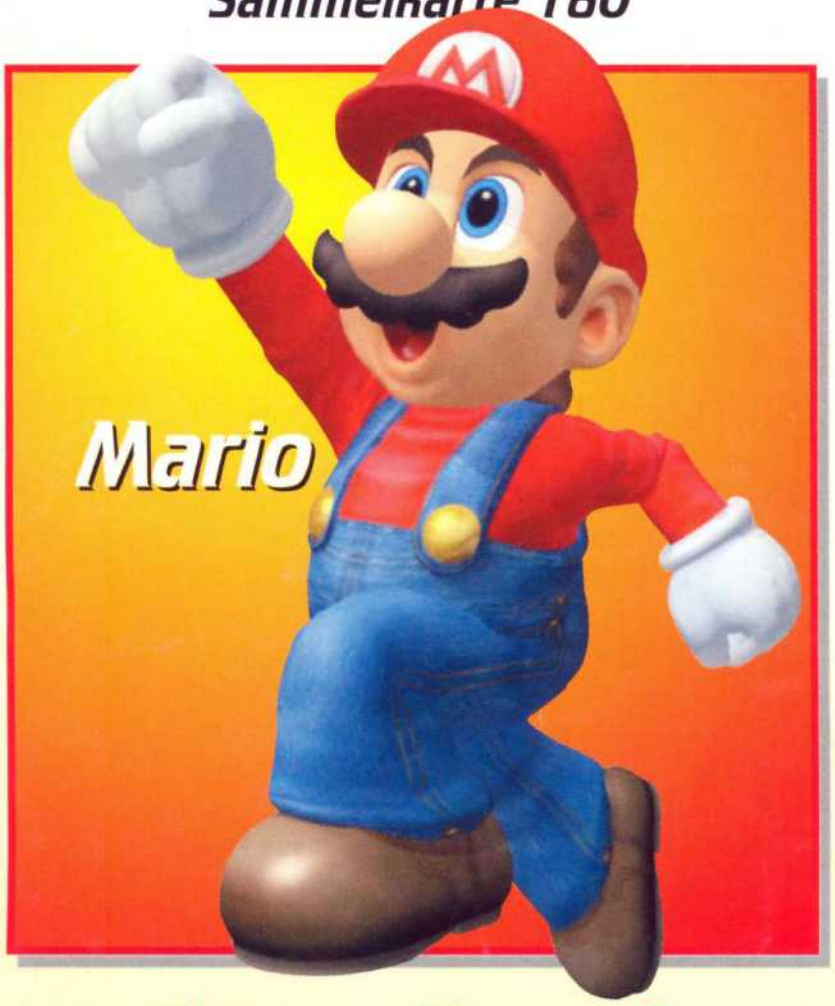
9.999 Erfahrungspunkte und 9.999 Goldstücke
Bevor ihr in Obelisk gegen Jade kämpft, fragt er euch, ob ihr ihm euch anschließen wollt. Antwortet mit „Ja". Daraufhin fragt er euch, ob ihr eure Meinung ändern wollt. Verneint die Frage und drückt dann keinen Knopf mehr. Nach einer kleinen Sequenz hetzt er euch einige Feinde auf den Hals. Besiegt diese und erhaltet als Belohnung 9.999 Erfahrungspunkte und 9.999 Goldstücke.

Steuerung
- Steuert den Kämpfer
- Auswahl bestätigen
- Auswahl widerrufen
- Karte
- Hauptmenü
- L: Linkes Untermenü
- R: Rechtes Untermenü

N-ZONE

Starparade

Sammelkarte 180



Super Smash Bros. Melee

N-ZONE

Tipps & Tricks

Sammelkarte 181

Tekken Advance

N-ZONE

Tipps & Tricks

Sammelkarte 182

Breath of Fire

N-ZONE

Tipps & Tricks

Sammelkarte 183

Crash Bandicoot XS